HAWKMOON



HAWKMOON

Olivier Saraja

Maquette : Sylvain Cordurié

Illustration de Couverture et Titre : Hubert de Lartigue

Illustrations Intérieures : Alain Gassner, Bernard Bittler, Alexandre Durieux, Laurent Cagniat, Jean-Marc Maquin, Vincent Trannoy, Th. Darkhem, Sylvain Cordurié

Carte et plans : Bernard Bittler, Sylvain Cordurié

Production : Thierry Arnould

Corrections : Philippe Dohr et Sylvain Cordurié

Auteur de la version américaine : Lawrence Whitaker

Auteur des Règles : Lynn Willis





Hawkmoon NE est publié par Oriflam S.A.R.L.

Edité en français par Oriflam, titre et marque déposés, 132 rue de Marly, 57158 Montigny-les-Metz, avec l'accord de Chaosium et Michael Moorcock.
Imprimé en Union Européenne.





Sommaire







4

Introduction

Hawkmoon Nouvelle Edition (ci-après abrégée NE, par opposition à l'ancienne édition, simplement appelée Hawkmoon) est un jeu de rôles basé sur la série de romans écrits par Michael Moorcock. Dans ce jeu, les joueurs endossent le rôle d'aventuriers évoluant dans le monde turbulent décrit dans «la Saga des Runes» : un univers où la science et la fantaisie se côtoient et se confondent ; un âge de guerre, d'intrigue et de romance.

Les aventuriers peuvent combattre pour ou contre les Seigneurs Ténébreux de Granbretanne ; ils peuvent être des mercenaires servant les nombreuses provinces de l'Europe, enlisées dans leurs propres conflits ou de simples voyageurs à la recherche de la gloire et de la fortune. Peut-être même servent-ils inconsciemment les intrigues du Bâton Runique, impliqués dans ses influences et ignorant ses objectifs secrets. Dans l'univers d'Hawkmoon NE, toutes ces choses - et d'autres encore - deviennent possibles.

Hawkmoon et Elric

Du point de vue des règles, les jeux Hawkmoon NE et Elric diffèrent très peu. Une totale compatibilité a présidé leur élaboration et leur principale différence tient à la divergence de ton employé par Michael Moorcock dans les romans dont ces jeux sont tirés.

En conséquence, Elric est un jeu sombre et fataliste. La tragédie y est omniprésente et crée une atmosphère teintée de remords, marquée par l'inéluctabilité d'un destin dramatique. Hawkmoon NE est un jeu au romantisme débridé, avec des échauffourées hollywoodiennes, des fuites éperdues et des personnages étranges. Les histoires d'Hawkmoon ont cette étincelle de légèreté et d'espoir qui font défaut à la saga d'Elric, résolument dramatique. Cependant, il ne faut pas considérer l'univers d'Hawkmoon NE comme frivole, ni condamner celui des Jeunes Royaumes pour ses ténèbres et son pessimisme.

En fait, les aventures d'Hawkmoon NE comportent une pointe d'insouciance qui ne serait pas de mise dans les histoires d'Elric, mais elles se déroulent dans un univers malade et décadent qui n'aurait, en définitive, que peu à envier aux Jeunes Royaumes. Jouer dans l'un des deux univers n'est qu'une question de style et de choix personnel, bien que les deux héros soient pareillement liés par leurs responsabilités de Champion Eternel.

Afin de mieux comprendre l'univers créé par Michael Moorcock, nous vous recommandons vivement de vous procurer le jeu Elric, résolument complémentaire de celui-ci. Son supplément «les Versets Impies» comprend également des éléments qui vous sembleront forts intéressants, si vous décidez d'intégrer des effets magiques dans vos aventures.

D'Hawkmoon à Hawkmoon

Les rôlistes familiers des jeux produits par la firme américaine Chaosium se sentiront parfaitement à l'aise avec cette nouvelle édition d'Hawkmoon. En effet, tant RuneQuest que Stormbringer et l'Appel de Cthulhu, les plus proches ancêtres de ce jeu, s'articulaient autour d'un système de règles que Chaosium intitula «Basic Roleplaying». Il s'agissait d'un court livret d'introduction destiné aux nouveaux joueurs, qui leur expliquait les fondements du système de simulation commun à ces jeux. Ces grands standards connurent plusieurs refontes (RuneQuest en est à sa troisième édition, l'Appel de Cthulhu à sa cinquième !) et de nombreuses évolutions du système de jeu, déjà bien rodé.

Il apparait donc comme naturel que Stormbringer bénéficie de l'expérience de ses aînés, aussi devait-il renaître sous le titre d'Elric. Cette nouvelle mouture bénéficia non seulement d'une refonte des règles, mais elle permit également une réécriture de l'arrière-plan historique des Jeunes Royaumes. Ainsi, l'imagination des joueurs était mieux stimulée et le jeu plus fidèle à l'esprit des romans de Michael Moorcock. Dans sa version originale, la gamme du jeu Hawkmoon fit office de parent pauvre



puisqu'il ne connut la publication que de deux suppléments sur une période de huit ans, ceux-ci incluant Rogue Mistress (le Pirate des Mondes édité par Oriflam, NdA) qui s'apparentait à une aventure multi-jeux. En fait, Hawkmoon ne suscita qu'un engouement très limité auprès des joueurs américains, pour qui l'Europe n'était manifestement pas un «terrain d'aventures» très passionnant. En France, par contre, Hawkmoon connut un certain succès qui poussa Oriflam à produire plusieurs suppléments pour ce jeu délaissé par son créateur américain, comme «la France», «la Kamarg», «l'Empire Ténébreux», «les Portes du Paradis» ou «Chair et Métal».

En publiant Hawkmoon Nouvelle Edition, les objectifs d'Oriflam sont multiples. En premier point, il y a une claire volonté d'assurer la compatibilité avec Elric et la gamme de jeux basés sur le Cycle du Champion Eternel. Vient en second point le besoin d'alléger et d'améliorer les règles qui font la particularité d'Hawkmoon, à savoir le fonctionnement des sciences et des mutations (dans Stormbringer, la sorcellerie se déclina en plusieurs variantes avant d'aboutir à Elric, alors que les règles d'Hawkmoon restèrent immuables depuis leur édition en langue française). Enfin, Hawkmoon NE essaie de corriger les quelques imperfections de son prédécesseur tout en respectant un peu mieux l'esprit qui présida à la rédaction des romans de Michael Moorcock.

Nous signalons au lecteur que Chaosium a décidé de publier un supplément pour Elric décrivant l'Europe du Tragique Millénaire. Malheureusement, celui-ci ne reprend aucunement les travaux effectués par Oriflam dans le domaine et il est peu probable qu'un supplément vienne le compléter à l'avenir. Par conséquent, la nouvelle version française d'Hawkmoon est très différente de la version américaine, même si Oriflam a intégré à ce livre quelques éléments du travail de Chaosium. Avant tout, elle assure à tous les passionnés d'Hawkmoon une totale compatibilité avec les suppléments français déjà publiés ces dernières années.

Le Jeu de Rôles

Le jeu de rôles est une forme de jeu de société consistant plus ou moins à vivre de façon interactive une sorte de roman. Les possibilités du jeu de rôles sont sans limites, laissant libre cours à l'imagination.

Il existe deux catégories de joueurs. La plupart d'entre eux tiennent le rôle d'un des personnages principaux du jeu, les héros autour desquels les contes sont axés. Ainsi, les joueurs peuvent incarner des guerriers fanfarons revêtus d'armures rutilantes, des mendiants rusés dont les difformités sont les bottes secrètes grâce auxquelles ils gagnent leur vie, ou des savants-sorciers décadents avides de pouvoirs.

Un autre joueur devient maître de jeu : il conçoit et met en scène les aventures auxquelles les autres joueurs participent. Il est en quelque sorte le narrateur principal de l'histoire.

Le maître de jeu décrit le monde dans lequel les aventuriers évoluent et la façon dont celui-ci se trouve affecté par leurs actions. Le joueur interprète un rôle unique, voire deux s'il joue deux aventuriers. Le maître de jeu représente la totalité du monde dans lequel le jeu se déroule : ses gens, ses sites, ses monstres et son histoire.

Le jeu de rôles est essentiellement une joute orale : le maître de jeu décrit une situation ou une rencontre puis les joueurs lui disent ce que, sous les traits des aventuriers, ils se proposent de faire.

S'appuyant sur les règles pour garantir stabilité et équité, le maître de jeu leur explique comment réaliser leurs propositions et ce qu'elles entraînent comme conséquences.

Des jets de dés, dont le résultat reste imprévisible, assurent l'impartialité à l'ensemble des joueurs et procurent quelques surprises, triomphes, défaites funestes et retournements de situation inattendus.

Dans le cadre du jeu de rôles, la victoire ne s'obtient pas en éliminant les autres joueurs, comme aux échecs ou au jeu de dames, mais en adoptant des personnalités complètement différentes de la vôtre et en les faisant réagir à des scènes et des créatures détachées des contingences de notre monde.

Le plaisir procuré par le jeu de rôles provient grandement des interactions et de la coopération entre joueurs : si un roman procure un plaisir solitaire, le jeu de rôles offre la satisfaction propre à une pièce de théâtre. La coopération entre les joueurs est importante si ceux-ci veulent mener la mission ou le scénario jusqu'à son dénouement. Elle procure également son content de plaisir car non seulement vous êtes acteurs, mais aussi spectateurs de vos actions.

Les Joueurs

Le joueur a le devoir de jouer le rôle de son aventurier ou aventurière dans les limites de la personnalité et des capacités de ce dernier.

Essayez d'en savoir autant ou aussi peu que le personnage en saurait en réalité. Les jets de compétence exigés par le maître de jeu vous aideront dans cette tâche. Si vous développez la personnalité de votre aventurier de façon à ce que tout le monde en connaisse les réactions lors d'évènements précis, vous faites partie des meilleurs rôlistes.

Les joueurs n'ont pas besoin de connaître le jeu de façon exhaustive, surtout s'ils débutent. Lisez uniquement le chapitre intitulé Création des Aventuriers puisqu'il vous faudra en créer un pour jouer.

Si vous avez le temps, parcourez la section consacrée aux Compétences et le chapitre portant sur le Combat.

Si votre personnage dispose de connaissances technologiques, vous devrez lire le chapitre consacré à la science très particulière de l'univers d'Hawkmoon NE. Familiarisez-vous avec les règles de la façon qui vous convient le mieux.





Le Maître de Jeu

C'est habituellement le maître de jeu qui retire le plus de plaisir d'une partie. Le joueur qui tient ce rôle pondère le jeu. A l'aide d'un scénario publié ou de sa création, il décrit l'univers de jeu et agit en s'opposant aux aventuriers.

Cette opposition doit s'avérer intelligente et vicieuse, sinon les joueurs s'ennuieront. Elle doit aussi être juste, sinon ces derniers seront scandalisés.

Pour être maître de jeu, vous devrez lire et comprendre l'intégralité de ce livre, même si vous n'êtes pas dans l'obligation de tout retenir à la première lecture. L'essentiel est de savoir que telle règle adaptée à telle situation est disponible et que vous pourrez ainsi la retrouver sans difficulté. Le chapitre consacré aux maîtres de jeu comporte quelques notes qui vous intéresseront en priorité.

Apprenez les procédures générales de combat et d'utilisation de la science, mais à nouveau, ne vous contraignez pas à tout mémoriser : la plupart des problèmes trouveront une réponse lorsqu'ils apparaîtront.

Commencez avec le scénario fourni dans ce livre, prenez-en un dans l'un des précédents suppléments pour Hawkmoon et convertissez-le (des notes sont destinées à cet effet dans les annexes), ou créez le vôtre.

Photocopiez quelques feuilles d'aventurier puis invitez des amis et faites-leur tirer des personnages. Faites-leur un résumé des règles et procurez-leur une photocopie des principales tables de cet ouvrage. Vous êtes prêt à jouer.

Le But du Jeu

Le but du jeu de rôle est de passer un bon moment. Il est agréable d'affronter des dangers immatériels, des menaces s'évanouissant lorsque tout le monde se lève de table, et des créatures s'évaporant lorsqu'on allume la lumière.

Si vous jouez bien, vos amis et vous entrerez momentanément dans un monde très différent du nôtre, ressentirez une certaine gloire à y tracer votre voie et connaîtrez peut-être l'extase de la victoire.

Lorsque vous en sortirez, vous regagnerez un monde que votre expérience ludique aura rendu plus sombre ou plus heureux, et vous aurez le sentiment d'y participer davantage.

Jeu de Rôles au Temps du Tragique Millénaire

Le jeu de rôles dans l'univers d'Hawkmoon NE présente un monde à la fois illimité et restreint. L'Europe du Tragique Millénaire est loin d'être figée. Elle évolue vers une ère plus paisible ou plus sombre, au gré des différentes actions accomplies par les personnages-joueurs.

L'un des attraits du jeu de rôles dans la Terre du Tragique Millénaire repose dans la possibilité de voir l'Histoire se dérouler et interférer avec les événements développés dans la saga d'Hawkmoon, comme la bataille de Kamarg, la découverte de l'Amarekh ou la conquête de l'Europe par le Ténébreux Empire. Cette évolution historique constitue un enrichissement agréable et contribue à faire de l'Europe du Tragique Millénaire une arène de jeu de rôles unique en son genre. Dans la saga, les Seigneurs Ténébreux apportent la dévastation et le désespoir, ce qui contribue à rendre l'univers de Hawkmoon attirant et héroïque.

Seule l'Europe du Tragique Millénaire est connue et bénéficie d'une représentation cartographique. Dans les limites des terres connues, les possibilités d'aventures épiques sont nombreuses. Hors de ces frontières, de vastes landes inexplorées attendent d'être découvertes voire, pour certaines, d'être créées. L'Afrika est la plus proche terre mystérieuse, l'Australia la plus inaccessible.

Les règles supposent que le destin de l'Europe est prédéterminé et incontournable, mais cela n'est pas obligatoire. Si les maîtres de jeu le souhaitent, les joueurs peuvent changer le destin du monde, s'éloigner de la saga, et commencer quelque chose de totalement nouveau. Cela dit, leur succès dans cette entreprise ne devra jamais être garanti.

Les Aventuriers

Il ne peut exister qu'un seul roi de Granbretanne à la fois. Il ne peut exister qu'un seul Hawkmoon, maintenant et à jamais. Les personnages-joueurs débutent au beau milieu de l'essaim d'aventuriers sans nom qui parcoure l'Europe du Tragique Millénaire.

Leur conduite et leurs choix déterminent s'ils se muent en rois philosophes distants, s'ils découvrent la puissance antique de la science-sorcellerie, ou s'ils deviennent les dupes du Ténébreux Empire.

Les aventuriers vivent au présent : le moulinet d'une épée, la signification d'une inscription énigmatique, la découverte d'un traître, l'apaisement d'une soif, ou l'assouvissement d'une vengeance peuvent suffir aux jeunes et aux courageux.

Les joueurs doivent plus se soucier d'être fidèles à la psychologie de leur aventurier que de stratégie. Les gens de cette époque peuvent adopter des méthodes directes, exprimer leurs désirs de façon ouverte et poursuivre leur but dans l'honnêteté.

Epoque du Jeu

Les règles n'exigent aucune chronologie préalable, aucune date de départ, ni aucun arrangement d'événements prédéfinis une fois la partie commencée. Si le maître de jeu décide de se conformer à la saga, nous lui suggérons de considérer les notes qui lui sont destinées dans les chapitres consacrés à la Terre du Tragique Millénaire et aux Conseils au Maître de Jeu.





Aides de Jeu

Les gens qui découvrent le jeu de rôles n'ont peut-être jamais vu de dés dotés de plus de six faces. Il est possible d'en trouver de nombreuses sortes dans la plupart des magasins de jeux ou de loisir. Par souci de commodité, les joueurs emmènent généralement leur propre assortiment de dés lors d'une partie.

Ce jeu fait principalement appel à trois types de jets de dés : pour déterminer la réussite de l'utilisation d'une compétence, pour établir le nombre de points de vie perdus, etc. Ces trois jets sont abrégés sous la forme D100, D8, et D6. Les dés donnant ces jets peuvent également donner lieu à des jets de D20, D10, D4, D3, et D2.

Dans ces abréviations, la lettre D représente les mots «dé» ou «dés». Le nombre accolé au D représente l'éventail de chiffres aléatoires désiré. En lançant un D8, on obtient un chiffre aléatoire compris entre 1 et 8, et un D100 offre la probabilité logique d'obtenir n'importe quel chiffre ou nombre compris entre 1 et 100.

Le D100 (Dé de Pourcentage)

Les dés de pourcentage se composent généralement de deux D10 de couleurs différentes que l'on lance en même temps. Chaque dé a dix faces numérotées 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 et 0. On peut aussi utiliser des dés à vingt faces portant deux fois la numérotation précédente. Une fois le dé lancé, lisez le chiffre inscrit sur la face supérieure pour en connaître le résultat. Utilisez toujours la même couleur pour représenter les dizaines et l'autre pour les unités. Par exemple, si vous obtenez 4 et 5, le résultat est 45, si vous obtenez 0 et 1, le résultat est 1, et si vous obtenez 1 et 0, le résultat est 10. Zéro et zéro donnent un résultat égal à cent.

Le D8 (Dé à Huit Faces)

Ce dé a huit faces numérotées 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, et 8. Lisez le chiffre situé sur la face supérieure.

Le D6 (Dé à Six Faces)

Il s'agit du dé que les gens considèrent généralement comme un dé normal. Le D6 a six faces numérotées 1, 2, 3, 4, 5 et 6. Lisez le chiffre situé sur la face supérieure.

Les Autres Jets

Les joueurs pourront souhaiter réaliser d'autres types de jets.

• Pour lancer un D20, il existe déjà des dés numérotés de 1 à 20. Vous pouvez également lancer un dé à 10 faces et un dé à 6 faces. Si le D6 indique 1, 2, ou 3, le





résultat est celui donné par le dé à 10 faces (0 signifiant 10). Si le D6 indique 4, 5, ou 6, ajoutez dix au résultat donné par le dé à 10 faces.

- Pour un D10, jetez l'un des dés de pourcentage.

- Pour un D5, lancez un D10 et divisez le résultat par deux en arrondissant au chiffre inférieur : ainsi, un résultat de 1 ou 2 = 1 et de 9 ou 0 = 5.

- Pour un D4, il existe des D4 de forme pyramidale. Lisez alors le chiffre situé à la base du dé. Sinon, jetez un D8 et divisez le résultat par deux en arrondissant une nouvelle fois au chiffre inférieur : ainsi, un résultat de 1 ou 2 = 1 et de 7 ou 8 = 4. Vous pouvez également lancer un D6 et ne pas tenir compte du 5 et du 6.

- Pour un D3, jetez un D6 et divisez le résultat par deux : 1 ou 2 = 1, etc.

- Pour un D2, lancez un D6 et divisez par trois : ainsi, 1, 2, ou 3 = 1, et 4, 5, ou 6 = 2.

Les Autres Notations

Parfois une indication de dés comprend un autre chiffre, comme 2D6. Cela enjoint le lecteur à lancer plusieurs dés du type spécifié. 2D6, par exemple, signifie qu'il faut jeter deux dés à six faces et en additionner le résultat. Relancez les dés si vous n'en avez pas assez pour réaliser un jet spécifique en une seule fois.

Quelquefois, des chiffres sont additionnés aux jets de dé, comme 1D6+1. Ajoutez le chiffre suivant le signe plus au résultat du D6. Pour un jet de 1D6+1, le résultat doit être compris entre deux et sept.

Une notation pourra exiger de lancer des dés différents au même moment. Si un monstre dispose d'une attaque par griffes occasionnant 1D6+1+1D4 points de dégâts. Lancez les deux dés requis, additionnez leur résultat et ajoutez 1.

La notation +MD adjointe aux dégâts des attaques rappelle au maître de jeu qu'il doit ajouter le modificateur aux dégâts de l'attaquant.

Pour en savoir plus sur les modificateurs aux dégâts, consultez le chapitre consacré aux aventuriers.

Feuille de Personnage

Il vous est impossible de jouer sans feuille de personnage. La feuille d'Hawkmoon NE se présente sur deux pages. Un exemplaire à photocopier vous est donné à la fin de ce livre.

La feuille de personnage contient toutes les informations nécessaires pour créer un aventurier complet. Vous pouvez la photocopier librement pour votre usage personnel. Les chapitres suivants vous expliquent comment remplir cette feuille.

Des formulaires réservés au maître de jeu se trouvent également en fin de livre. Ils concernent les mutants et les personnages non-joueurs.

Figurines et Représentation de l'Action

Il arrive qu'une partie consiste essentiellement en des combats rapprochés. Il vous faut donc savoir où se trouvent les aventuriers et leurs adversaires. Utilisez à cet effet des figurines, des pions ou des jetons. Ces repères répondront à toutes sortes de questions d'ordre relationnel : à côté de quel aventurier suis-je ? Qui ouvre et qui ferme la marche ? Puis-je me déplacer et attaquer au cours de ce round ou du suivant ? Puis-je le voir ? Puis-je entendre ce qu'il dit ? Puis-je lui décocher une flèche ? Et ainsi de suite.

La plupart des jeux ont recours à des figurines. Il s'agit de petits personnages de plastique ou de plomb mesurant environ 2,5 cm de haut et placées sur un socle circulaire ou rectangulaire leur assurant une bonne stabilité.

Vous pourrez les acheter dans la plupart des magasins de jeux. Les deux sexes sont représentés dans une multitude de tenues, de périodes historiques et de poses. Nombre de personnes prennent plaisir à peindre leurs figurines et à faire admirer le résultat obtenu.

Pour suivre les déplacements des personnages, certains trouvent des feuilles quadrillées de carrés ou d'hexagones pratiques. Celles-ci sont de tailles diverses et faites de papier ou d'un matériau nettement plus robuste. Les magasins spécialisés dans la vente de figurines en plomb ou en plastique en ont très certainement en rayon.

Certains joueurs dédaignent les feuilles quadrillées car ils les trouvent beaucoup trop restrictives ou systématiques. Par conséquent, ils préfèrent évaluer les distances à l'oeil nu et négocier entre eux les mouvements, n'utilisant une règle graduée qu'en dernier recours.

Les maîtres de jeu devraient utiliser des feuilles de papier de plus grand format afin d'y tracer les plans des habitations ou les diverses cartes géographiques. Les joueurs trouveront peut-être les feuilles millimétrées utiles pour y dessiner ruines ou bâtiments. L'utilisation d'un tableau blanc et de stylos effaçables à sec permet généralement de résoudre la plupart de ces problèmes de représentation, et ces articles constituent donc les outils les plus pratiques et les plus répandus.

Les accessoires peuvent soit accentuer l'aspect théâtral, soit paraître ridicules. Si vous n'arrivez pas à croire qu'un morceau de polystyrène peut représenter l'enceinte d'un château, évitez ces accessoires.

Si vous aimez faire semblant, tout un monde composé de décors pour trains électriques, de fragments de maisons de poupée, de bizarreries obtenues dans les quincailleries, de souvenirs de porcelaine et d'emballages vous attend.



Ces objets peuvent offrir dans n'importe quelle situation de subtiles opportunités pour de nouvelles stratégies, des surprises et des utilisations particulières des compétences des aventuriers. Cependant, veillez à ce qu'une partie de jeu de rôles ne se transforme pas en visite d'un diorama.

Ambiance Sonore

Certains joueurs aiment particulièrement choisir des fonds sonores adaptés au style de leur jeu préféré. Pour rythmer ou animer les parties de Hawkmoon NE, nous vous conseillons principalement de la musique classique, qui procure une ambiance sonore fort satisfaisante. Pour ajouter une touche de baroque à vos parties, n'hésitez pas à abuser de la musique de «Dead Can Dance». Les B.O. de films comme «Dracula» (celui de F.F. Coppola), «Excalibur», ou «Conan le Barbare» (dont la bande son musclée est signée Basil Poledouris), sont idéales pour l'ambiance ou les scènes d'actions.

Sources

Oriflam

Si vous souhaitez poser des questions sur le jeu, obtenir des informations concernant les ouvrages disponibles, vous inscrire à notre clan, faire des commentaires, ou nous proposer vos services d'auteur ou d'artiste, veuillez écrire à Oriflam, 132 rue de Marly, 57158 Montigny les Metz.

Vous pouvez également envoyer sans plus attendre vos critiques, commentaires et questions à l'auteur de l'adaptation française de Hawkmoon NE : Saraja Olivier, 13 rue Voltaire, 31600 Seysses. Si vous espérez recevoir une réponse de sa part, incluez une enveloppe timbrée à votre propre adresse et armez-vous de patience.

Michael Moorcock



Michael Moorcock est né à Londres en 1939. Il a publié son premier roman en 1961.

De 1964 à 1980, il a dirigé le riche et original magazine de fiction imaginative appelé New Worlds.

Maintenant que ce dernier a repris le cours de sa parution, il y tient le rôle de conseiller à la publication. Son livre intitulé en Avant la Muzak a obtenu le Guardian Fiction Prize.

Il a écrit pour les groupes de rock Hawkwind et Blue Oyster Cult en compagnie desquels il s'est également produit.

Etabli à Londres, il passe toutefois une grande partie de son temps aux USA, en Europe et en Afrique.

Ce jeu concerne directement 7 de ses romans. En tout, Moorcock a écrit plus de 70 livres de fiction et de littérature non-romanesque. Son cercle d'admirateurs ne cesse de s'étendre. Les sagas d'Elric, de Corum, d'Hawkmoon et d'Erekosë constituent le coeur de la Geste du Champion Eternel. Michael Moorcock reprend néanmoins le principe des héros archétypiques avec par exemple Jerry Cornelius et Jherek Carnelian, au coeur de sagas déroutantes.

Publications de Moorcock

La plupart des romans de Moorcock ont été traduits en français, et sont publiés chez divers éditeurs. Ils existent tous en livres de poche. En général, ils ne sont jamais épuisés. Si vous avez des difficultés à vous les procurer, écrivez à Presses Pocket, 12 avenue d'Italie, 75627 Paris Cedex 13, afin de les commander.

Michael Moorcock est un auteur fantastique très célèbre. Les bibliothèques renferment souvent ses oeuvres. Les rayonnages des bibliothèques ou des librairies comprennent souvent quelques-uns de ses nombreux livres. Les grandes villes ont souvent des magasins spécialisés dans le fantastique et la science-fiction, lesquels sont répertoriés dans les pages jaunes. Vous pouvez toujours y trouver quelques livres de Moorcock.

Pour obtenir des renseignements sur les oeuvres publiées et leur prix, demandez à votre libraire de consulter l'édition actuelle de son catalogue des livres de poche. Celui-ci dresse la liste de la plupart des livres publiés en langue française. Certains libraires pourront commander les livres que vous désirez.

Articles pour Hawkmoon

Ils sont normalement disponibles auprès de votre revendeur habituel. A défaut prenez contact avec nos services. A l'heure actuelle, outre les règles de base de l'ancienne édition, les suppléments suivants ont été publiés : l'Ile Brisée, la France, la Kamarg, l'Empire Ténébreux, les Portes du Paradis, Chair et Métal. Un nouvel écran, superbement illustré et agrémenté d'un scénario original, sera également publié par Oriflam.

Nous ne saurions que trop vous conseiller de vous procurer ces articles. Les informations qu'ils contiennent ne seront certainement pas republiées dans une nouvelle version. Par contre, plusieurs nouveaux suppléments, dédiés à Hawkmoon NE, sont en préparation et devraient paraître prochainement. Soyez patients.

Divers

L'univers d'Hawkmoon NE ressemble énormément à l'Europe du Moyen Age. Même si de nombreuses et subtiles différences existent, une bonne connaissance de la vie d'alors peut permettre à l'imagination des joueurs de s'envoler. Plusieurs sources d'informations sur le Moyen Age existent. Nous vous recommendons particulièrement l'Encyclopédie Médiévale de Viollet le Duc (Inter-Livres).

Feuilles Quadrillées, etc.

Consultez les pages jaunes d'un annuaire à la rubrique jeux. En général, les villes de taille modérée possèdent un magasin disposant de ce type de matériel. La plupart des boutiques de jeux de rôles peuvent également vous les proposer, renseignez-vous.

Newsletter

La International Michael Moorcock Appreciation Society, PO Box 451048, Atlanta, GA 30345-1048, publie de temps à autre une petite gazette consacrée à M. Moorcock. Bien entendu, si vous souhaitez recevoir une réponse, fournissez une enveloppe timbrée à votre courrier.

Citations et Abréviations

Toutes nos citations sont extraites des oeuvres de Michael Moorcock. Nous renvoyons généralement aux livres de la saga en utilisant leur titre.

La plupart de ces ouvrages sont composés de trois parties (livres). Chaque livre interne se compose d'un nombre de chapitres variable. Les numéros de page pouvant changer d'une édition à l'autre, ces règles font référence aux livres internes par le biais de chiffres romains et aux chapitres par le biais de chiffres arabes.

Nous pourrions, par exemple, utiliser la référence le Secret des Runes I, 3 d'abord le titre, puis le numéro du livre interne, puis celui du chapitre concerné. Ainsi, le chapitre neuf du livre deux apparaît sous la référence II, 9.

Si le titre des romans est abrégé, nous employons la méthode standard : JN pour le Joyau Noir, DF pour le Dieu Fou, EA pour l'Epée de l'Aurore et SR pour les Secrets des Runes. CA indique Le Comte Airain, CG le Champion de Garathorm, et enfin QT, la Quête de Tanelorn.





La Terre du Tragique Millénaire



La Terre du Tragique Millénaire





C'est le futur lointain de la Terre, tel que décrit par Michael Moorcock, qui sert de cadre aux romans d'Hawkmoon et qui est repris dans ce jeu. Quelque temps après notre époque, une terrible guerre nucléaire, chimique et bactériologique détruisit une grande partie de la planète. Une fois l'utilisation des machines de guerre sophistiquées oubliée, les hommes continuèrent leur lutte de manière plus primitive et à une plus petite échelle. Finalement, personne ne put se souvenir de la cause originelle de la guerre. Cette guerre et les années qui l'ont suivie sont connues sous le nom de Tragique Millénaire...

Les continents perdirent tout contact les uns avec les autres et devinrent des terres de légendes et de mythes, ou furent complètement oubliés. L'Amérique devint l'Amarekh, terre de mystères ; la Chine, l'Asiacommunista, lointaine et légendaire. Les Africains refusèrent toute communication avec les autres continents et à l'exception de ses terres septentrionales, l'Afrika sombra dans l'oubli. Et de l'Australia, nul ne sut jamais rien.

Le Destin de l'Europe

Le Crépuscule de l'Age d'Or

Quelques décennies avant le début du Tragique Millénaire, l'humanité avait atteint ce paisible équilibre imaginé par les philosophes les plus utopistes. La faim et la maladie étaient des maux d'une autre époque ; l'oisiveté et le plaisir prenaient tout leur sens alors que les automates s'occupaient des tâches ingrates. Jamais l'humanité ne fut si civilisée, riche, savante. La science semblait avoir atteint son apogée, ses limites ayant été refoulées au gré des années. De grands consortiums industriels virent le jour, chacun spécialisé dans de nouveaux types de sciences. L'étude du temps, de l'espace, de nouvelles dimensions dont on percevait dorénavant l'existence n'en finissait pas de conduire l'humanité sur les sentiers de plus en plus rectilignes de la prospérité et de la sagesse. Les découvertes les plus récentes donnèrent matière à réflexion aux philosophes de tout le globe : bientôt les hommes devaient être en mesure de contacter les races extra-terrestres dont on soupçonnait la proximité. Les nouveaux aventuriers se lançaient à la conquête des étoiles à bord de nefs d'argent, ou à celle des dimensions mystérieuses du Million de Sphères. C'est par l'une de ces expéditions, partie des îles Orcades, que le Bâton Runique arriva sur Terre. Il fut alors considéré comme une relique extra-terrestre d'un peuple stellaire disparu ou ayant émigré vers une autre galaxie. Consécutivement à cette première preuve matérielle que l'homme n'était pas seul dans l'univers, de nombreuses autres expéditions décollèrent pour coloniser les confins les plus lointains de la galaxie.

Le Bâton Runique apparaissait à un moment décisif de l'histoire de l'humanité, où il devait l'encourager à briser son allégeance au Destin, la régence du Million de Sphères par les Seigneurs d'En Haut ayant déjà été renversée par Elric de Melniboné lors du précédent cycle. Mais une révolution aussi hasardeuse ne pouvait s'inscrire dans les plans d'une civilisation si avancée désirant découvrir, étudier et cohabiter avec toutes les forces mystérieuses du Multivers. Après avoir été acheté par un collectionneur asiatique, le Bâton Runique disparut.

C'est alors que la guerre éclata, faisant voler en éclat la plus grandiose civilisation jamais bâtie par l'Homme. Quelques millénaires après ce drame, les Champions Eternels Hawkmoon et Erekosë purent affranchir l'humanité des ultimes influences surnaturelles en détruisant les derniers objets de pouvoir, dont la Balance Cosmique elle-même. Ainsi libéré de toute entrave, l'homme allait pouvoir se forger son propre destin.

Le Tragique Millénaire

Nul ne se rappelle aujourd'hui les raisons qui poussèrent un peuple arrivé à son apogée à s'autodétruire. Certains fragments du Lexicon (ouvrage encyclopédique datant de la Pluie de Mort du début du 22ème siècle, pauvrement rédigé par quelques sages





désireux de sauver le patrimoine culturel de l'humanité) laissent supposer que les cerveaux géants artificiels qui assuraient l'épanouissement de la société devinrent fous. Suite à la profanation des horribles musées retraçant la douloureuse Histoire de l'Homme, d'anciennes et terribles armes au pouvoir incontrôlable furent exhumées. La suite des événements fut d'autant plus incertaine que le potentiel dévastateur de l'âge d'or marqua à jamais la géographie terrestre et décima sa population, tant humaine qu'animale ou végétale.

Au bout d'un demi-siècle de luttes stériles et fratricides, les nations démantelées se replièrent sur elles-mêmes et refusèrent tout contact extérieur. Ce fut la fin du commerce international. Les sources d'énergie illimitées nées durant l'âge d'or devinrent inutilisables, et furent remplacées d'urgence. L'homme réapprît le labeur et la faim, et se chauffa au charbon, comme ses ancêtres reculés. Seules des communautés anachorètes, comme les Elus, les Bienheureux ou le Peuple des Ombres, parvinrent par des moyens différents à se maintenir à l'écart de la sauvagerie de leurs contemporains. Elles assurèrent leur subsistance en sauvegardant des caches d'armes, des sources d'énergie ou des connaissances précieuses qui leur permirent de survivre solitaires et égoïstes.

Le 23ème siècle fut le théâtre de guerres insensées entre de petites bandes armées indépendantes agissant pour le profit de leurs généraux et menant des raids sanguinaires contre tous les pays. Leurs armes, encore puissantes, continuèrent le travail commencé avec la Pluie de Mort. Leurs actes contribuèrent grandement à la chute de l'homme dans les puits de la barbarie, de l'anarchie et de la violence.

Après avoir trahi, puis décimé et pillé au profit des barbares les quelques sociétés d'Elus ayant survécu à leur immobilisme, le tyran anglais Maximilien Howell réunifia les parcelles éclatées des îles britanniques. Lorsqu'il franchit le Pont d'Argent et posa le pied en France, à la tête d'une armée régulière et d'un état organisé, nombre d'hommes et de femmes le rejoignirent. Il ne lui fallut que peu de temps pour plier ceux qui ne croyaient pas en la nécessité d'une autorité et d'un ordre forts. En une dizaine d'années, l'Anglais créa à force de volonté sa Grande Europe. Seul le solide Empire du Peuple Soviétique résistait encore à l'est.

Parye était devenue la capitale du nouvel empire britannique. Howell appréciait son calme et sa beauté toute cristalline, seul endroit où il prétendait pouvoir se détendre un bref instant. L'homme était en effet réputé pour ses insomnies et ses colères dévastatrices. Mais Howell n'était pas fou et avait retenu les leçons de l'histoire. Se remémorant l'enlisement des envahisseurs germaniques du 20ème siècle dans l'hiver moscovite, il jugea plus sage d'attendre la fonte des neiges pour porter le coup de grâce au fier empire qu'il avait déjà presque mis à genoux.

L'événement ne se produisit pas. Le réunificateur fut assassiné lors de festivités par un individu masqué, tout de noir et d'or vêtu, qui prétendit avoir agi pour le compte du Bâton Runique. Il disparut mystérieusement et Max Howell ne fut jamais vengé. La Grande Europe ne lui survécut pas, car, sans son infaillible autorité, les nations conquises se tournèrent à nouveau le dos et sombrèrent dans l'anarchie.

De la période allant du 24ème au 27ème siècle, peu de choses ont été retenues. De nouvelles agressions nucléaires éclatèrent épisodiquement dans le monde, sans que l'on puisse jamais en déterminer l'origine. Une armée robotisée venue des Amériques déferla sur l'Europe, la dépeuplant à moitié. Sans raison explicable, les envahisseurs se retirèrent précipitamment, laissant derrière eux un héritage de ruines fumantes et de pyramides de corps mutilés et calcinés. Les épidémies étendirent sur le monde leurs rets tentaculaires, décimant des nations entières. S'il avait tenu tête à Howell, l'Empire du Peuple Soviétique fut réduit à néant par la maladie. Enfin, les nuages de poussière noire qui occultaient depuis longtemps déjà les cieux du globe furent à l'origine d'une terrible ère de glaciation.

Avec le début du 28ème siècle commença un semblant d'accalmie dans le Tragique Millénaire. Les attaques nucléaires, de plus en plus espacées, finirent par cesser, peut-être faute de missiles. La nature s'adapta aux radiations et aux pollutions mortelles, provoquant l'apparition des mutants. Seule une poignée de mères, et encore moins d'enfants, survécurent aux accouchements déchirants. Le taux de naissance chuta dramatiquement et pendant plusieurs décennies, l'humanité fut menacée d'extinction. La Tuerie Grotesque, dirigée contre les déviances mutantes, acheva de mettre en péril les dernières communautés humaines.

Les bastions européens vivaient dorénavant en totale autarcie. Plus aucune nouvelle ne venait des autres continents, bien que l'on entendît parfois mentionner, au cours des siècles, l'érection de nouvelles sociétés, parfois prometteuses, d'autres fois inquiétantes. La plus implacable semblait être l'Asiacommunista qui, progressivement, annexait de nombreux territoires. L'Union des Communautés Sibériennes, qui avait succédé au moribond Empire des Peuples Soviétiques, s'écroula sous sa poussée et lui céda la grande majorité de ses terres. Celles qui restaient subirent les dernières agressions nucléaires de la part de l'Amarekh, dont on n'eut par la suite plus de nouvelles. Sporadiquement, des armes nucléaires, chimiques ou bactériologiques déchiraient encore les espaces européens. Puis, faute d'armements sophistiqués ou de sources d'énergies fiables, des armes primitives n'ayant plus été employées depuis presque deux millénaires réapparurent. L'homme réapprît à tuer à mains nues ou à l'arme blanche.

Un Nouveau Monde

> «Et la Terre devint vieille, ses paysages se patinèrent, montrant les signes de l'âge, et ses voies se firent étranges et capricieuses, comme celles d'un vieillard à l'approche de la mort.»
>
> **- Haute Histoire du Bâton Runique**

De vastes étendues de paysages autrefois verdoyants et ordonnés ont été dévorés par des déserts vitrifiés et chaotiques. De nouvelles chaînes de montagnes ont surgi de l'écorce terrestre, et d'impénétrables forêts de plantes mutantes se sont répandues, abritant une faune aussi diversifiée qu'hostile. Les marées, le





temps ou la Pluie de Mort ont modifié certains littoraux : des mers intérieures sont nées, des portions de pays se sont enfoncées sous les océans ou sont devenues des îles depuis la perturbation de leur ligne de faille par les explosions nucléaires. Des pays célèbres pour leurs lacs ne sont plus que des marais ou ont été engloutis par la mer. Les villes abandonnées se sont transformées en vestiges anciens couverts de végétation, monuments dédiés à un monde agonisant, dont les ordures sont encore pillées par les survivants du Tragique Millénaire.

Le climat a également été victime de cet âge sombre. Petit à petit, la chape de glace qui s'était emparée d'une grande partie du globe terrestre s'est retirée, laissant derrière elle des limons fertiles et des vestiges anciens parfaitement conservés. En raison de l'ozone altérée (ou d'autre chose), les aubes et les crépuscules prennent des couleurs spectaculaires, rappelant parfois les phénomènes lumineux rencontrés aux pôles de la planète. De nouveaux courants aériens ont donné naissance à des vents violents et à de fréquentes tornades, et le cycle des marées s'est amplifié, allant jusqu'à engloutir une portion des terres à marée haute. Lors du retrait de la mer, il est fréquent de découvrir les carcasses d'étranges créatures marines, pas plus épargnées par les mutations du Tragique Millénaire que leurs cousines terrestres. Les précipitations importantes, parfois légèrement colorées ou d'une étrange viscosité, sont également courantes.

Situation Actuelle

L'Europe est devenue un conglomérat de principautés minuscules dont la structure féodale et politique a été héritée du règne révolu du peuple scandin. Alors bâtisseurs de l'Empire des Glaces, les Scandins profitèrent de la Glaciation pour s'étendre et dominer les faibles territoires du sud. Si leur règne ne fut pas clément, il redonna néanmoins une chance d'évolution à la civilisation humaine en lui imposant un retour à l'ordre et à l'autorité. Après la chute de l'Empire des Glaces vint l'Avènement des Principautés.

En effet, les provinces libérées devinrent des principautés, des duchés, des palatinats ou des territoires francs, dont les dirigeants revendiquèrent parfois le titre de roi. Afin que leurs possessions territoriales correspondent à leurs ambitions, ils levèrent des armées et les firent marcher contre leurs voisins.

Les souverains de l'Europe actuelle sont aveuglés par leur position et leurs avantages, à tel point qu'ils ne sont plus conscients de la précarité de leur statut. Une gestion catastrophique des domaines, des impôts aberrants, des mobilisations générales pour guerroyer contre les voisins, l'apparition de cultes prêchant la rédemption universelle ou la destruction des mutants, sont autant d'origines de troubles exploités par les compagnies de mercenaires qui sillonnent l'Europe. Un jour en guerre contre une principauté, le lendemain alliées de celle-ci contre leur précédent employeur qui rechigne à payer la solde ou n'autorise pas le pillage des villes prises, plus d'un destin de royaume a été décidé par les grandes compagnies. Le comte Airain, qui fut un des meilleurs généraux de son temps, contribua à l'élévation ou à la chute de plus d'un royaume. S'il n'était persuadé qu'en cette période troublée il fallait cinq ans pour bâtir un empire et moins de six mois pour le voir s'effondrer, on l'aurait certainement retrouvé à la tête d'une impétueuse et puissante nation.

Les Grandes Puissances

Les grandes cours d'Europe sont des noeuds inextricables d'intrigues et de complots, auxquels se mêlent allègrement les compagnies mercenaires et les ambassadeurs de nations rivales, désireuses d'obtenir un monopole commercial, des informations capitales permettant de corrompre un important personnage, ou d'envahir à peu de frais une riche région.

Entre tous les ambassadeurs européens, ce sont les diplomates de Granbretanne qui sont certainement les plus doués. Leurs étranges coutumes insulaires les contraignant au port de masques aux effigies animales, leur sens du mystère et du drame en ont fait les coqueluches de la plupart des cours européennes. Parfois même, leur présence donne naissance à des phénomènes de mode où les seigneurs et les dames du continent cachent leur visage sous des masques raffinés ornés de métaux fins, de fourrures, ou de pierres délicates. De plus, la Granbretanne se montre prodigue de sa culture, de ses arts, et de son expérience militaire. Plus d'une principauté européenne est assistée dans ses luttes par les légions granbretonnes. Les sorciers aux masques reptiliens leur font profiter de leur science médicale ou industrielle. Enfin, les plus excentriques poètes, dramaturges et artistes granbretons de toutes spécialités honorent les cours européennes de leur esprit caustique et de leurs conseils avisés.

La plupart des nations virent d'un bon oeil que la Granbretanne conquiert et muselle la Scandie, véritable fléau depuis que la piraterie était redevenue l'une de ses principales ressources. Quant à la Moscovie, ses prétentions territoriales lui avaient attiré l'aliénation des royaumes de l'est qui ne lui portèrent aucune aide lorsque la Granbretanne répondit à sa trahison - lors de la conquête de la Scandie - par la guerre.

L'Espanyia, encore baptisée l'Empire du Milieu, dispose de presque autant de faveurs que la Granbretanne auprès des dirigeants européens. Mais la plupart n'ont pas oublié leur récente attitude expansionniste, ni les outrageants avantages commerciaux que ses marchands se sont arrogés, pour le plus grand bénéfice de l'empire. La plupart des pays bordant la mer du Milieu éprouvent du ressentiment pour les corsaires spanyars sillonnant ces eaux et coulant tous ceux qui ne commercent pas sous licence impériale. Malgré cela, l'Espanya est la nation qui a initié le retour de l'Europe à la lumière. Seuls sa décadence exquise et son fanatisme religieux prêchant la rédemption portent ombrage à un tableau brillant. Les Spanyars sont des découvreurs, des explorateurs et des colonisateurs qui viennent à peine d'entamer leur déclin. L'administration spanyare gère avec une relative efficacité les provinces impériales, tant sur le plan monétaire que militaire. Des académies scientifiques réunissent les cerveaux les plus brillants d'Europe, et ont permis l'élaboration de canons-feu ou de dirigeables de guerre, conférant ainsi à l'Espanyia la suprématie





Cercle des glaces
'Sland
Shetlas
Orkneys
Scandie
Mer de Scandie
Le Grand Océan
Eire
Granbretanne
vers Amarech
Yel
Londra
Kroiden
Amsterdam
Hollandia
Berlin
Le Pont d'Argent
Carlay
Köln
Germanie
Kracovie
Normandia
Parye
Sahbruck
Nürnberg
Ulm
Munchen
Wien
France
Bazhel
Sweiss
Otriche
Bord'Eaux
Lyon
Padya
Chateau Airain
Aigues Mortes
Kamarg
Mazeille
Slavie
Mer Adriatique
Gorsica
Italia
Espanya
Iles Baléryas
Sardinya
Casanca
Oran
Ager
Tunis
Sicilia
Mer du Milie
Golfe de Sidra
Désert Vitrifié
Déserts Lybiens

Europe du Tragique Millénaire





militaire sur la moitié australe du continent. Enfin, sa marine à voile performante, épaulée par ses redoutables corsaires, représente une considérable source de revenus. Malheureusement, de plus en plus d'érudits commencent à préférer le patronat de la Granbretanne, car la recherche scientifique n'y est pas censurée par des mouvements religieux suprêmes tel celui du Sincère Repentir.

Enfin, la Moscovie est la plus ancienne puissance européenne. Si sa culture et sa technologie sont les égales de celles de l'Espanyia, elle est actuellement déchirée. Menacée de l'intérieur par une mer de brume qui ne cesse de s'étendre sur ses confins orientaux, elle perd progressivement nombre de ses terres qui profitent du brouillard pour faire sécession. Les légions envoyées pour ramener les territoires mutins dans le giron moscovien disparaissent systématiquement, tandis que la mer de brume semble continuer à s'étendre. Les pays de l'est refusant de prêter leur concours à la Moscovie, en souvenir de rancunes datant de l'époque où ils luttèrent pour quitter la dépendance moscovienne, le czar est entré en guerre avec cette multitude de minuscules principautés pour maintenir la croissance de sa nation. Autre revers, le czar s'est crû suffisamment puissant pour trahir l'alliance passée avec la Granbretanne lors de la conquête de la Scandie et a essayé de s'approprier la plate-forme scandine. La Granbretanne lui a donc déclaré la guerre et grâce au génie militaire du baron Meliadus et à l'aide du traître Asrovak Mikosevaar, la capitale moscovienne, Kerninsburg, a été promptement prise, poussant l'état major du czar à fuir en direction des terres sibériennes dépeuplées. De là, pris en tenaille entre les brumes inquiétantes et la Granbretanne, il tente de gagner le contrôle militaire des Karpathes et de l'Ukranie. Mais la Granbretanne a négocié une alliance avec les Karpathes et leur offre, en échange de leur implantation sur leurs terres, une protection militaire et les services de ses savants.

Magie et Technologie

Les récits d'Hawkmoon se déroulent des siècles après la fin de la pire période du Tragique Millénaire, lorsque la plupart des progrès scientifiques de l'humanité ont été oubliés ou perdus. Des sciences nouvelles ont d'ailleurs été développées pour les remplacer.

La technologie des nations de l'Europe Occidentale correspond à celle de la fin du Moyen Age ou de la Renaissance. Les moulins à vents, les aubes de rivière sont parmi les «machines» les plus courantes. La navigation à la voile n'est véritablement maîtrisée que par les pays les plus développés, comme l'Espanya ou la Granbretanne. La Scandie, bien qu'elle soit un peuple de pirates, ainsi que la plupart des pays européens, sont simplement équipés de galères à voile unique.

Le verre est encore assez peu commun, réservé aux manoirs des seigneurs ou aux vitraux des bâtiments religieux. Les forteresses, les chaumières, ou les petites habitations disposent au mieux de rideaux et de volets. Poteries, pichets, amphores, gobelets et écuelles sont le plus souvent en terre cuite ou en bois, bien que certains puissent se permettre la possession de récipients en fer blanc, ou en argent pour les plus fortunés. Les doigts et un bon couteau sont encore les meilleurs ustensiles du gourmet, fut-il un noble.

Comme dans notre société, le progrès technologique s'est surtout dirigé vers l'amélioration des arts militaires. Quelques machines d'une technicité très avancée ont ainsi été produites, souvent inspirées par les merveilles de l'âge d'or, comme les ornithoptères, les lances-feu ou les canons-feu. Mais seule une poignée de puissances civilisées ont directement accès à ces prodiges scientifiques. Les autres nations peuvent au mieux les acheter à des prix exorbitants, lorsque ces armes ne sont pas tournées contre elles...

Tout comme à notre propre époque, il circule des rumeurs prétendant l'existence de puissances occultes. Néanmoins, la magie est le plus souvent associée aux grands savants, comme ceux de Granbretanne, couramment nommés «savants-sorciers» à cause du mystère et de la puissance associés à leur technologie. Néanmoins, certaines tribus afrikaines et la Société des Rêveurs Australiens ont développé une forme de magie blanche, souvent dérivée de l'hypnose, de l'autosuggestion ou d'une bonne connaissance des limitations du corps humain. Leurs effets sont cependant très limités.

On parle également de l'existence du Bâton Runique, qui serait un symbole perdu recelant tous les secrets de la destinée. Il serait planté au sommet de la plus haute montagne du monde, où la neige tourbillonne sans cesse et où le vent ne se calme jamais. Il y serait protégé par des hommes velus d'un âge et d'une sagesse infinis, grands de dix pieds et aux traits simiesques. Un serment sur le Bâton Runique est le plus puissant qu'un homme puisse prêter.

La véritable magie, telle que celle décrite dans le jeu Elric, existe également, mais à l'état latent. L'holocauste magique et divin provoqué par le Champion Eternel dans les Jeunes Royaumes, qui ont précédé notre Terre lors du précédent cycle temporel, a provoqué la disparition tant des seigneurs de la Loi que du Chaos. Sans ces derniers pour lui enseigner les secrets du Multivers et du Million de Sphères, l'humanité n'a jamais connu de réels progrès dans le domaine de la magie. Le monde étant autant composé de Loi que de Chaos, la magie peut parfaitement apparaître mais est limitée à une forme embryonnaire dont la puissance est loin d'approcher celle potentiellement dévastatrice des Jeunes Royaumes préhistoriques.

En conséquence, les invocations et les conjurations magiques sont inopérantes. Quant aux sortilèges ou aux enchantements, ils nécessitent deux fois plus de points de magie pour opérer. Les élémentaires et les démons ne peuvent quitter leurs objets de liens, et ceux qui parviennent malgré tout à pénétrer le plan de la Terre du Tragique Millénaire ont leurs caractéristiques, aptitudes et déplacement divisés par deux. Au bout du compte, c'est leur vie qui est en jeu, car il n'existe pas suffisamment de principes chaotiques en activité sur notre plan pour qu'ils y survivent longtemps.





Vous pouvez décider que les créatures surnaturelles perdent un point de CON par jour, qu'ils récupèrent au rythme de 1D3 points par semaine une fois de retour sur leur plan d'origine. Arrivées à 0 points de CON, elles sont absorbées par leur environnement et sont définitivement perdues pour leur propriétaire.

Economie

L'Europe est déchirée par la guerre. Chaque pays est divisé en cantons indépendants, villes franches, duchés, palatinats et comtés. Un simple village ou une région peuvent être conquis dix fois en dix ans par différentes armées. La plupart des hommes essaient de vivre comme ils le peuvent et il n'est pas rare de voir des fermiers non mobilisés accomplir leurs tâches quotidiennes alors que les batailles font rage alentours.

Pour continuer à guerroyer, les seigneurs n'hésitent pas à lever de lourds impôts et diverses taxes aberrantes. Les prix des produits d'origine rurale peuvent flamber ou s'écrouler du jour au lendemain dans les villes. Chaque mois, des fluctuations de 2 à 20 % (2D10 %) sont courantes par rapport au prix original, tel qu'il est donné dans la table des Exemples de Prix (reportez-vous au chapitre «Création du Personnage»). Déterminez librement ou aléatoirement si c'est en plus ou en moins que s'effectue la modification.

La plupart des fermiers, des trappeurs, des gens itinérants et des cultures les moins évoluées utilisent le troc pour acquérir les biens et services qu'ils ne peuvent produire eux-mêmes. Ils ont pour cela quotidiennement recours à la compétence Marchander. Les aubergistes sont souvent réfractaires à l'idée de louer leurs chambres en échange de fourrures, de nourriture ou d'autres produits du même genre. Ils préfèrent les espèces sonnantes et trébuchantes, mais font exception à cette règle lorsqu'ils pensent pouvoir réaliser un bon profit.

Les duchés et les principautés d'importance frappent leur propre monnaie, utilisée sans discrimination par les comtés plus petits. La valeur d'une pièce est calculée à partir de son poids et de la pureté du métal qui la constitue. La valeur faciale n'a donc presque aucune importance. De ce fait, et afin de faciliter le commerce, la plupart des pays frappant monnaie produisent des pièces de poids et de dénomination similaires, comme indiqué dans le chapitre «Création du Personnage».

Il n'y a aucun problème de change. La plupart des marchands acceptent des pièces de toutes provenances. Si le souverain, la monnaie d'argent, est parfois appelé «franc» dans les régions francophones, «mark» en Europe centrale, «lire» dans la botte italienne, etc... il ne faut pas vous laisser abuser par ces noms familiers. Ces pièces n'ont rien à voir avec leurs équivalents du 20ème siècle, et possèdent toutes la même valeur.

Seuls quelques endroits en Europe et les nations non européennes produisent des pièces de tailles et de dénominations différentes. Elles sont cotées individuellement par rapport au souverain d'après leur poids et leur pureté.

Avec l'essor des compagnies mercenaires ces dernières décennies, les guildes marchandes ont pu se développer, s'avérant aujourd'hui prospères. Commerçants et marins, dont un grand nombre ont également reçu une formation de guerriers afin d'économiser l'espace à bord des caravanes ou des embarcations maritimes, se sont réunis en guildes ou en confréries, réalisant des bénéfices substantiels grâce à de nombreux types de services. Les routes commerciales et caravanières cherchent toujours à éviter les duchés où les taxes sont les plus élevées, au risque de se perdre dans des régions hostiles peuplées de mutants étranges.

L'esclavage est une pratique commune, surtout en Granbretanne et dans les pays du Proche Orient. Le servage est plus fréquent dans les autres royaumes de l'est, mais le sort des serfs n'est guère différent de celui des esclaves.

Langues

L'ancien anglais s'est avili et déformé pour se répandre dans le monde entier et former la Langue Commune. Les accents et dialectes divers abondent, mais la plupart des voyageurs arrivent à se faire comprendre en terre étrangère. Seules certaines rares ethnies des plus barbares ne parlent que leur patois local à l'exclusion de toute autre langue.

La plupart des nations conservent leur propre langue, dérivée de leur forme archaïque d'avant le Tragique Millénaire, mais elle est essentiellement employée par les érudits ou les nobles civilisés. Les langues vivantes autres que la Langue Commune sont surtout employées pour les Arts, la Poésie ou les Sciences.

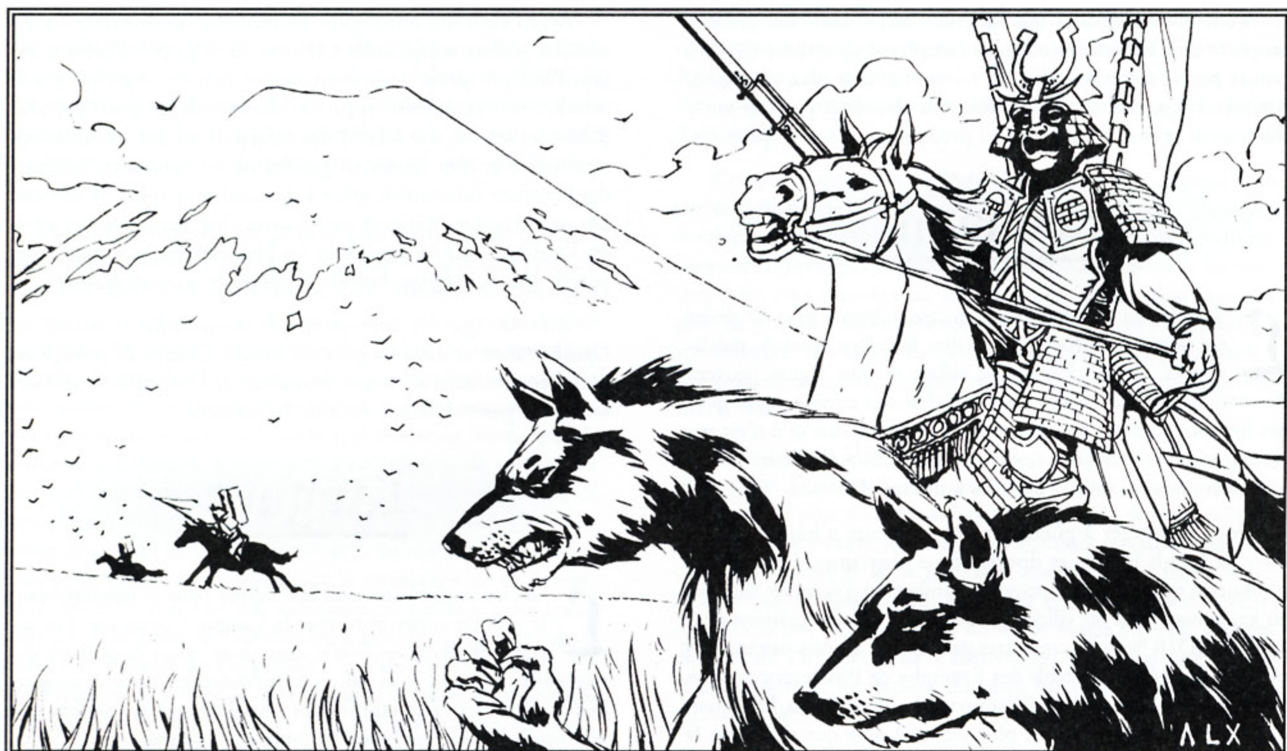
Les Langues Archaïques restent hors de portée de la très vaste majorité, et doivent être tout spécialement apprises. Ce sont des langues mortes qui servent essentiellement à décrypter les vieux documents datant d'avant le Tragique Millénaire.

Mises à part les langues des ethnies primitives, toutes disposent d'une forme écrite basée sur un alphabet commun. Les retranscriptions phonétiques sont très peu courantes, et seuls d'éclairés linguistes les maîtrisent. Cependant, seules les couches cultivées d'une société savent lire et écrire. Les écoles étant pratiquement inexistantes, ceux qui ne peuvent s'offrir les services de coûteux précepteurs resteront illettrés jusqu'à leur dernier jour.

Ailleurs

Les autres continents ont bien sûr, à l'instar de l'Europe, échappé à la destruction totale. Leurs civilisations ont survécu seules, de façon parfois radicalement différente de l'Europe. L'Asiacommunista et l'Australia ont conservé des sociétés assez évoluées, où les prodiges technologiques sont un peu plus courants. L'Amarekh du Sud et l'Afrika, au contraire, ont sombré dans l'obscurantisme et ne semblent pas pressées de rattraper leurs cousins dans les domaines qui ont ravagé le monde.





Aucune description n'est proposée pour l'Antartik, supposé totalement désert et stérile, ou l'Australia, dont seul l'Asiacommunista soupçonne aujourd'hui l'existence. Mais il n'est pas impossible que de futures publications traitent de ces régions.

L'Asiacommunista

L'alliance de l'Asiacommunista se forma entre la Chine et le Japon aux alentours du 28ème siècle. Elle s'étendit progressivement en s'emparant de la Corée, de l'Indochine et des Philippines. Après avoir consolidé son empire durant un demi-siècle, l'Asiacommunista s'attaqua à l'Union des Communautés Sibériennes et en conquit la majeure partie. Parce que le conflit avait laissé l'Asiacommunista exsangue, les savants orientaux levèrent des brumes artificielles - à l'aide de machines de contrôle climatique rendues mobiles - pour protéger les nouvelles frontières des représailles russes. Rendue aveugle par l'épais brouillard et harcelée par l'Amérique, l'Union des Communautés Sibériennes fut obligée d'abandonner définitivement les territoires perdus. Forte de ce succès, l'Asiacommunista redirigea son dispositif de conquête et annexa avant la fin du siècle l'Asie du Sud Est, le Tibet et l'Inde du Nord.

Même si dans l'ensemble ses régions avaient été épargnées par le Tragique Millénaire, la reconstruction de l'Asiacommunista fut lente et difficile, en raison des épidémies, des violentes secousses sismiques, et du problème posé par la population mutante sans cesse grandissante. De plus, nombre des provinces limitrophes, tels le Tibet ou les Philippines, firent sécession en faisant triompher le terrorisme.

Ces territoires troublés furent soumis à une sévère répression pendant laquelle tous les opposants furent exécutés, quel que fut leur degré de conviction révolutionnaire. Le problème des mutants demanda plus de trois siècles de contrôle génétique et psychologique des populations avant d'être résolu. Au terme de cette sélection artificielle, les Asiacommunistains étaient sains et vigoureux et acceptaient stoïquement les plus durs labeurs. Ils se transformèrent alors en travailleurs et en bâtisseurs, dont l'identité de caste ou de famille supplantaient définitivement la personnalité de l'individu.

La croissance démographique de l'Asiacommunista s'amorça lorsque les généticiens furent en mesure de contrôler et de circonvenir les épidémies. Au fil des siècles, ils eurent à exploiter au mieux de leurs possibilités les surfaces arables et bâtirent de gigantesques villes-ruches toutes en hauteur, dont les habitations étaient reliées par des réseaux aériens de ponts de bois.

De nombreuses espèces mutantes furent domestiquées et dressées afin d'accomplir les labeurs pénibles, dangereux ou trop spécialisés pour lesquels le travailleur asiacommunistain n'était pas assez compétent. Les arbres produisaient des fruits géants, les insectes ouvriers contribuaient à la mise en forme des villes-ruches, et les biologistes de l'Asiacommunista produisirent même pour la bataille des créatures redoutables comme les Jaguars de Guerre ou les Dragons de Combat. Les Loups, humanoïdes à tête lupine, furent le fer de lance des armées asiacommunistaines pendant de nombreuses années jusqu'à ce que ces mutants prennent conscience qu'avec leur nombre incroyable, ils pouvaient s'emparer du pouvoir. Ils se rebellèrent donc, mais furent décimés par une autre race de créatures mutantes créée spécialement



pour les abattre. Les survivants fuirent en Moscovie, s'y présentant comme mercenaires. De là, ils menèrent quelques raids contre l'Asiacommunista en servant occasionnellement le czar.

L'expansion de l'Asiacommunista se déroula dans le silence et le secret. Les rares nouvelles qui lui parvenaient d'Europe grâce à de courageux voyageurs ne l'incitaient guère à établir de quelconques relations avec l'occident déchiré par des luttes intestines. Les côtes ouest américaines, peuplées par des sauvages nus et anthropophages, et les corsaires australiens ou zélandais contribuèrent également à renforcer leur mutisme et leur isolement. Puis on n'entendit plus parler de l'Asiacommunista que dans les légendes occidentales.

Situation Actuelle

L'Asiacommunista a aujourd'hui à supporter le poids de ses succès. Avec ses gigantesques cités ouvrières surpeuplées, les espaces arables surexploités, des problèmes d'hygiène apparaissant dans les provinces limitrophes, elle renoue avec les épidémies, les famines et les troubles politiques. A nouveau les esprits s'échauffent, surtout au Tibet et aux Philippines, et les anciens mouvements terroristes (qui ont survécu sous forme de cultes revendiquant le droit à l'identité individuelle de tous les membres de l'Union) refont leur apparition.

Afin de remédier à ces problèmes dus à un phénomène de surpopulation, l'Asiacommunista entame à nouveau une procédure d'expansion, sur l'initiative de l'Empereur-Président et de son conseil. Des colonies ont été fondées, les trente dernières années, sur les côtes orientales d'Afrika. Dans les confins sibériens, la mer de brumes contrôlée par les savants de l'Union avale de petites communautés moscoviennes retirées. Les Hordes du Soleil, épaulées par des créatures mutantes, dont les Dragons de Combat et les Jaguars de Guerre, envahissent les régions ainsi isolées et les pacifient.

Devant la chute progressive de la Moscovie sous la poussée granbretonne et la tutelle pleine de promesses de l'Asiacommunista, ces annexions se déroulent de manière assez pacifique. Le czar de Moscovie conçoit cependant de terribles angoisses : sa capitale prise par la Granbretanne, et ses provinces orientales profitant du brouillard pour faire sécession et garder le silence, il a envoyé des troupes franchir la mer de brumes et ramener les sécessionnistes sous son autorité, au moment où il a absolument besoin de tous ses effectifs. Bien sûr, prises en embuscade par les Hordes du Soleil, la reddition est souvent leur seule chance de survie.

Depuis que la mer de brumes s'est étendue - le processus a pris un certain temps car les complexes machines climatiques sont gigantesques et difficilement transportables - les Sibériens sont contraints de travailler les terres en compagnie de colons asiacommunistains pour nourrir les populations innombrables des villes-ruches de l'Union. Mais peu habitués à une autorité si rigide, les Sibériens ne tarderont certainement pas à se révolter. Quelques rescapés parvenant à retraverser la mer de brumes confirmeront à l'Occident le danger de la proximité de l'Asiacommunista.

L'Afrika

Après avoir subi les premiers outrages du Tragique Millénaire, l'Afrique se désintéressa totalement des affaires mondiales pour régler ses problèmes personnels. Les pays nord-africains se déclarèrent une guerre cruelle et interminable. En quelques années, leur potentiel nucléaire, chimique et bactériologique fut totalement épuisé, transformant la plupart des pays en déserts vitrifiés.

Les nations noires africaines, avec stoïcisme, renoncèrent à la civilisation avancée qui les avait si mal servies, pour reprendre l'ancien mode de vie tribal. Par superstition pour certains, par connaissance pour d'autres, tout ce qui ressemblait à un objet ou à une arme technologique fut systématiquement détruit. Plusieurs grandes cités sud-africaines furent entièrement rasées, d'autres abandonnées à la jungle ou à la savane, et les dernières populations blanches réduites en esclavage. Les cérémonies et les rituels, chantés ou dansés par les chamans tribaux, prirent une place prépondérante dans les sociétés, fêtant le passage de l'enfance à la maturité, les naissances ou les morts, et donnant même le courage aux guerriers de mourir dignement lors des batailles. Certains effets, plus inexplicables, prêtèrent à ces mêmes chamans des affinités avec le monde surnaturel et ses sortilèges : la nécromancie, le dialogue avec les morts et les exorcismes étaient des miracles bien connus, quoique rares.

C'est au 24ème siècle que les destins des noirs et des sémites divergèrent radicalement. Séparés par les gigantesques déserts arides avalant progressivement les ruines irradiées des communautés nord-africaines, deux cultures différentes s'épanouirent sous des horizons opposés. Les noirs africains explosèrent en une multitude de tribus qui occupèrent les savanes, les jungles et les déserts de Centre Afrique. Les côtes méditerranéennes ayant été dévastées par la Pluie de Mort, les populations sémites se réfugièrent dans les déserts où elles embrassèrent une existence nomade. Mais les différents qui les avaient poussés à s'entre-déchirer au début du Tragique Millénaire s'étaient transformés en haines tribales, et plusieurs générations après, les nomades continuaient à se livrer à des guerres, des pillages et des razzias.

Un culte présidé par un prêtre aegyptien naquit lors du 26ème siècle. Sous son égide, des «dieux» humanoïdes aux têtes animales et dépassant les 2,50 mètres, allaient devenir la race dirigeante du nord de l'Afrika lors des prochains siècles. Les tribus nomades des déserts résistèrent farouchement à cette conversion forcée, mais les dieux à tête animale étaient épaulés par leurs hordes d'avatars - issus d'une race inférieure faite à leur semblance - et par le peuple aegyptien. La Guerre des Mille Bêtes dura jusqu'à la fin du 26ème siècle et se conclut par la création de l'Empire des Fils du N'iil. Le règne des dieux animaux fut prospère, en dépit des épidémies et des famines. Une civilisation entière fut rebâtie, avec pour prix la sueur de milliers d'esclaves d'Afrika ou du Proche Orient. Le grand prêtre des divinités animales administrait leur empire depuis la capitale bâtie sur les berges du N'iil. Drapé dans des robes et le visage caché par une parodie de masque mortuaire, sa vie fut artificiellement prolongée par une science bio-mécanique corrompue. Il mourut finale-





ment lors du 32ème siècle, après plus de 700 ans d'existence. Finalement, il apparut qu'il était le véritable maître des dieux animaux car, une fois sa mort survenue, ceux-ci se disputèrent frénétiquement les rênes du pouvoir. Leurs luttes furent longues et troublées par la rébellion sanglante de leurs avatars. Maîtres comme esclaves furent décimés, ne laissant plus qu'une poignée de dieux animaux à la tête de l'Empire du N'iil qui s'écroula en quelques décennies. Quelques factions d'avatars prirent la fuite en direction de l'Afrika noire ou des régions orientales. Certaines s'implantèrent même sur le continent européen, et y survécurent parfois sous forme de communautés dégénérées, identifiées par les érudits de l'époque comme des espèces mutantes exotiques et intéressantes.

Situation Actuelle

Les six derniers siècles ont vu l'établissement par les tribus noires d'une sorte d'équilibre territorial et une paix relative. Les côtes orientales d'Afrika sont devenues des colonies asiacommunistaines, cet empire étant toujours en quête de territoires exploitables et de ressources alimentaires.

Les nomades du désert commencent à se sédentariser autour des enclaves (parfois appelées Sultanats) apparues à l'époque de l'Empire des Fils du N'iil. Tunis, Ager, Oran, Casanca sont des cités commerciales dirigées par des corsaires (parfois européens) officiant dans la mer du Milieu. Représentant une menace directe pour l'Empire du Milieu, certains pirates ont récemment dû s'allier avec les dieux à têtes d'animaux (ou leurs avatars, la distinction entre les deux espèces rivales s'étant amenuisée avec les siècles), pour résister aux représailles de l'Espanyia. Les protecteurs aegyptiens disposent d'une magie limitée dont l'exotisme est à même de mettre en déroute le puissant Empire du Milieu. Le commandement suprême des cités est naturellement échu à ces mystérieux protecteurs, également chargés d'adoucir les querelles sanglantes des factions de corsaires. Les cités fonctionnent en général à la manière de petites républiques esclavagistes, traitant avec les nomades pour l'organisation de raids en territoires noirs. Les derniers dieux animaux résident dans des monolithes pyramidaux d'obsidienne, érigés en quelques journées seulement par des moyens occultes.

L'Amarekh

Au cours du Tragique Millénaire, les cordillères vénézuéliennes et colombiennes, ainsi que le massif guyanais, se transformèrent en volcans et se soulevèrent, isolant l'Amérique du Sud de l'Amérique Centrale. De ces cônes crachant des nuages continus de cendres brûlantes coulèrent des fleuves de lave qui donnèrent naissance à la gigantesque mer de magma en fusion qui occupa dès lors la cuvette colombienne, écroulée depuis le Tragique Millénaire. Ce même affaissement, agissant comme un coupe feu, permît la sauvegarde de la forêt amazonienne dans laquelle se réfugièrent les populations chassées par cette récente activité volcanique. Les déserts irradiés du Brésil furent abandonnés au profit de l'Argentine et des contreforts péruviens ou boliviens.

L'Amérique du Nord ne donna pendant longtemps aucun signe de vie, car elle subît coup sur coup la sécession de ses Etats puis l'agression-éclair de troupes venues d'Amérique Centrale. L'objectif de cette invasion était de profiter de l'anarchie américaine pour capturer des missiles nucléaires et de les employer contre les Russes, les Australiens et les Européens. Les assaillants espéraient que leur riposte anéantirait les dernières forces américaines, ce qui leur aurait permis d'étendre leur influence sur le nord du continent. Si cette campagne militaire fut un succès, la destruction des satellites et de la plupart des instruments mondiaux de communication lors du Tragique Millénaire ne permirent pas à leurs victimes d'identifier l'agresseur comme étant américain. Les ripostes furent donc timides et aléatoires, et les envahisseurs se replièrent dans l'attente d'une nouvelle chance.

Au cours du 25ème siècle, le dernier président américain, artificiellement maintenu en vie, décida de la production d'une armée mécanisée. Par dizaines de milliers, les Américains furent mobilisés et conduits dans des usines inhumaines où leurs organes furent arrachés et remplacés par des prothèses. Avec son armée impitoyable et infatigable, le président écrasa les Companeros au Texas et conquit le Mexique. Persuadé que ses gestes étaient inspirés par Dieu, il envoya ensuite ses troupes inhumaines purifier par les flammes l'Europe séditieuse. Elles en détruisirent effectivement plus de la moitié mais le président dut les rappeler en catastrophe car une immense armée centraméricaine balaya ses gardes-frontières mexicains et marcha sur Washington. Le temps que son armée mécanique soit de retour, la capitale avait été réduite en cendres et les appareils de survie du président cruellement débranchés. L'armée robotique fut finalement anéantie, à grandes pertes, dans le désert de Las Vegas.

La Fédération Nord Américaine vit le jour à la fin du 27ème siècle. Une paix relative s'était installée entre elle et la Coalition Centraméricaine, et le sursis fut mis à profit pour la réalisation de nouvelles armes. Lorsque l'Alaska demanda son aide à la Fédération contre l'invasion de l'Union des Communautés Sibériennes, ces armes permirent l'anéantissement de quatre villes russes et des armées qui y étaient basées. Le conflit s'envenima aussitôt entre les Américains et les Russes, dégénérant en lutte nucléaire, biologique et chimique. Puis la Fédération harcelée eut à nouveau à affronter une armée, plus primitive, surgie des forêts tropicales d'Amérique Centrale.

Luttant sur plusieurs fronts à la fois, la Fédération fut mise en déroute. Une armée vengeresse pénétra néanmoins au Mexique puis en Amérique Centrale, mais découvrit que ces régions étaient pratiquement inhabitées. L'origine de la dernière attaque ne fut donc jamais élucidée, et l'existence de la Coalition Centraméricaine remise en question. Durant les combats de ce siècle, les nouvelles armes utilisées séparèrent la Californie du continent et détruisirent la plupart du Texas qui s'enfonça sous le niveau de la mer, permettant aux eaux du Golfe du Mexique de l'envahir.

Son pouvoir politique en train de s'effondrer, la Fédération tenta de nouvelles offensives contre la Russie, mais ne causa que peu de dommages. Puis les différents états de la Fédération devenue stérile jugèrent plus profitable de se séparer.





Situation Actuelle

Les deux derniers siècles furent les témoins de la naissance d'un culte sanglant sur les berges de la mer de feu colombienne. Les prêtres solaires convertirent les tribus centraméricaines à leurs divinités célestes et purifièrent le peuple des infidèles. De nombreux sacrifices humains extatiques, où les coeurs des suppliciés drogués venaient griller sur les brasiers des dieux, furent pratiqués avec entrain par les prêtres et leurs fidèles. Bientôt, il n'y eut en Amarekh Centrale aucune âme qui ne fut dévouée aux divinités célestes et aux prêtres solaires. La mer de feu colombienne constituant une frontière naturelle infranchissable, c'est en Amarekh que les fanatiques décidèrent de quérir des âmes pour nourrir leurs dieux. En quelques années Mexca devint donc un centre militaire où l'entraînement martial était intense.

Malgré de pauvres armes et des armures quasi inexistantes, les Mexcans eurent tôt fait de soumettre les nomades texans et les peuplades primitives des Iles Bahan. La culture religieuse de ces derniers étant assez proche de celle des Mexcans, ils furent convertis sans que beaucoup d'entre eux eussent à rejoindre les autels sacrificiels. Quant aux Texans, rapidement et proprement submergés, ils périrent par centaines sur les autels des divinités sanguinaires. Actuellement, les Mexcans sont tenus en échec par les nomades amérindiens des Tribus Sauvages, farouches cavaliers et guerriers.

Les Kampps ont connu la longue déchéance d'un peuple troglodyte mais savant, menacé par un péril mutant inexorable : les Charkis. Détruits un par un, il ne reste aujourd'hui qu'une poignée de Kampps qui résistent vaillamment et stoïquement. Ils disposent d'une vaste science médicale capable de ramener à la vie des décédés, mais ne bénéficient d'aucun savoir militaire pouvant produire des armes efficaces contre les Charkis.

Des villes franches ont été bâties un peu partout en Amarekh de l'est. Les fleuves et rivières, ainsi que d'antiques routes de bitume en pauvre état, leur permettent de commercer avantageusement. Les échanges culturels sont donc plus importants dans l'est que dans l'Amarekh entière. Protégées des fanatiques mexcans par les Tribus Sauvages et les Kampps infestés de Charki, ces villes vivent dans une paix relative, uniquement troublée par les princes-pirates qui règnent sur les fleuves gigantesques et qui se disputent de façon sanglante le monopole commercial avec les libres marchands.

> «L'Amarekh était le vaste continent dont on disait qu'il s'étendait à l'ouest, de l'autre côté de l'Océan, et sur lequel régnaient des êtres aux pouvoirs quasi divins. On racontait qu'ils menaient une vie tranquille, retirée, peu matérielle. Selon les contes, leur civilisation avait été entièrement épargnée par le Tragique Millénaire, alors que le reste du monde était tombé en ruine, à des degrés divers.»
>
> **- Le Joyau Noir, I, 4.**

Dieux et Cultes

Lors du Tragique Millénaire, une ferveur obscurantiste s'est emparée de l'Humanité. Les communautés survivantes ont recherché le salut de leur âme, à défaut de celui de leur corps, dans des croyances spirituelles, philosophiques ou religieuses. De nouveaux cultes extrémistes sont donc apparus, avec pour objectif général de permettre la survivance de l'espèce humaine, en transformant en lois des axiomes devenus fondamentaux pour l'épanouissement de l'espèce, comme l'éradication des mutants, les autodafés d'ouvrages scientifiques, et la destruction des vestiges de l'âge d'or responsable du Tragique Millénaire.

En Granbretanne

Les Granbretons ne sont pas à proprement parler de fervents religieux. Leur loyauté est tout entière vouée à leur ordre et à leur roi-empereur. Néanmoins, la plupart aiment jouer à croire en quelque chose, uniquement pour jongler avec des paradoxes métaphysiques ou philosophiques. D'autres préfèrent l'aspect cérémonial de la religion, et assistent fréquemment aux frasques luxueuses des prêtres de l'ordre du Dieu, véritables spectacles sang et lumière, où orgies et sacrifices humains côtoient des concerts musicaux et des chorégraphies somptueuses. Même au sein de l'ordre du Dieu, la majorité granbretonne reste athée.

Les dieux traditionnels de la Granbretanne comprennent : Jhone, Phown, Jhorg, Rhunga, Skvese la Mort, Blansacrédit le Chaos et les Quatre Sacrés ; Bjirvin Aclass, le Dieu Chantant ; Chirshil, le Dieu Hurlant ; Jeajee Blad, le Dieu Gémissant ; Jh'im Shas, le Dieu Pleurant. Toutes ces divinités sont commandées par Aral Vilsn, le Dieu Rugissant qui est simplement appelé Dieu et qui est l'équivalent de l'ancien Dieu unique des chrétiens et des musulmans, bien qu'il ne se préoccupe pas du tout de ses adorateurs. Le dieu yelite, Say-Tunn, a récemment été intégré dans le panthéon granbreton, à l'occasion de la création de l'ordre des Mutants.

En Europe Occidentale

Deux religions nées d'un schisme et ayant partagé à l'origine les mêmes dogmes se livrent une guerre sanglante et impitoyable dans la plupart des fiefs occidentaux, poussant les seigneurs à choisir un parti et à punir ceux qui n'y souscrivent pas. Le message délivré par l'église du Sincère Repentir est simple : souffrez, vivez misérablement, infligez-vous mille tortures et douleurs et vous serez pardonnés des pêchés de vos ancêtres. Ce culte est apparu peu après la fin du Tragique Millénaire et a conservé la même philosophie depuis lors. Son succès tient de la contamination. En moins d'un siècle, l'Europe entière s'est convertie. Les pêchés réprimés sont sensiblement différents de ceux de la Bible. Si le Malin existe toujours, ses outils sont la science, les livres, la luxure et l'opulence, tandis que le Bâton Runique en est sa manifestation terrestre.





Les outrances de cette religion ont donné naissance au culte du Vrai Dieu. Son credo est à l'opposé du Sincère Repentir : il rejette la mortification terrestre, la punition divine, la faute... Sa vision du monde est résolument positive. Les adeptes considèrent le bonheur terrestre comme un prélude aux félicités de l'au-delà. Enfin, ils ne se jugent pas responsables des erreurs des anciens et ne condamnent ni la science, ni les livres. Mais, en ce qui les concerne, une extrême prudence leur parait toujours de rigueur. Quant au Bâton Runique, si son existence était prouvée, il ne serait certainement pas un agent du Malin, comme aiment à le dire les adeptes du Sincère Repentir. Des siècles de guerre séparent ces deux sectes, qui se vouent une haine tenace et fanatique, à tel point qu'il est parfois difficile de savoir laquelle est la plus cruelle avec l'autre. Seul le Sincère Repentir bénéficie d'une église et d'une hiérarchie, sise au coeur de l'Empire du Milieu, à Madreid, où il prospère sous la protection des monarques spanyars.

En Europe de l'Est

La civilisation est beaucoup moins sophistiquée à l'est qu'à l'ouest, et il en a résulté la naissance de religions locales parfois primitives. La plupart sont nées de la rencontre des populations avec des phénomènes paranormaux qui trouvent souvent une explication dans les mutations, une science pervertie ou l'exploitation d'esprits crédules par des mystiques charismatiques. Nombre de déments ou de charlatans se sont ainsi conférés le titre de dieu. Si la plupart périssaient finalement de la main des adorateurs opprimés, certains purent asseoir un siège symbolique de leur autorité. Ces lieux ne sont plus visités ou occupés que par des fanatiques, qui tentent vainement d'obtenir de leur dieu - souvent mort il y a quelques décennies - une réponse à leurs problèmes.

Le Dieu Fou qui enleva Yisselda, entraînant ainsi l'ire de Hawkmoon, était vénéré en Ukranie par des «adorateurs» drogués qui écumaient les mers pour sa gloire. Il était un des rares à disposer d'une source de puissance véritablement surnaturelle (l'Amulette Rouge). Kusan-Khan, le Dieu de la Force, est uniquement vénéré dans les hauts-plateaux turks, ainsi que Kadash Yoru, l'Homme-Dieu-Cheval des cosaks. Vasilitch est le dieu moscovien du Ciel Coléreux, adoré dans les steppes sibériennes par les nomades. Il existe encore des centaines de divinités plus ou moins reconnues dans cette partie du monde.

En Orient

Les religions de l'Orient restent un mystère. L'adoration d'une même divinité se décline, d'une tribu, d'une oasis, ou d'une cité à l'autre, en un millier de variations. Les nouvelles divinités ont des ressemblances troublantes avec celles appartenant aux antiques religions sumériennes ou akkadiennes. La ferveur religieuse est plus prononcée en Orient que dans les pays européens. Si le fanatisme existe toujours, la pluralité des religions impose une certaine tolérance, et même si un culte étranger est désapprouvé, ses pratiquants n'en sont pas pourchassés pour autant. Les luttes et les rivalités sont strictement verbales, et ces joutes oratoires ont suscité de nombreuses vocations de philosophes ou de théologiens.



Les Ordres Granbretons

Les Granbretons ont généralement une personnalité des plus excentriques. Ils portent d'étranges habits et des masques de métal admirablement forgés représentant des animaux grimaçants. Chaque animal correspond à un ordre regroupant des professions très spécialisées. Leurs principaux Connétables sont parmi les hommes les plus puissants du royaume. De fait, ils méritent le titre de Seigneurs Ténébreux. C'est à eux que sont généralement confiées les charges de gouverneurs des protectorats granbretons ou des territoires conquis.

Les Seigneurs Ténébreux

Parmi les Grands-Maîtres des Ordres les plus connus, on retrouve le baron Saka Gerden (Taureau), le baron Brenal Farnu (Rat), le baron Meliadus de Kroiden (Loup), Adaz Promp (Chien), Jerek Nankenseen (Mouche), le roi-empereur Huon (Mante), le baron Kalan de Vitall (Serpent), Taragorm (Furet, mais son masque a la forme d'une horloge qui fonctionne), le comte Shenegar Trott (Faucon, mais son masque est une caricature de son propre visage) et Asrovak Mikosevaar (Vautour).

En raison de la récente attitude expansionniste et belliqueuse de la Granbretanne, la plupart de ces ordres possèdent un caractère martial. Il y a néanmoins quelques ordres de scientifiques et d'érudits, de logisticiens et d'artisans. Voici une liste non exhaustive et par catégories de quelques uns des ordres granbretons les plus courants.

Les Ordres de Guerriers

Aigle, Araignée, Barracuda (marine), Chacal, Chat (garnison), Chat Sauvage, Cheval, Chèvre, Chien, Corbeau (aviation), Corneille, Daim, Faucon (mercenaire), Fourmi (garnison), Glouton, Gorille, Guêpe, Hibou, Hyène, Lion, Loup, Loutre (marine), Mante (garde impériale), Morse (reconnaissance), Mouche, Mutant (chair à canon), Ours (dissous), Outarde, Papillon (soldats volants, dissous), Poisson (marine), Rat, Requin (marine), Serpent de Mer (marine), Sanglier, Taureau, Tigre et Vautour (mercenaire).

Les Ordres Scientifiques et de Soutien

Belette (génie), Blaireau (génie/sapeur), Crapaud (exploration), Cygne (médecine), Furet (ingénierie), Hibou (aviation), Lézard (érudition), Pélican (chirurgie), Taupe (génie), Serpent (science), Vipère (science).

Quelques autres Ordres

Art (art et culture), Anguille (marine marchande), Cochon (surveillance des prisons), Chameau (commerce), Crâne (exécution et torture), Cyclope (artisanat), Dieu (religion), Lièvre (courrier), Noblesse (dilettante), Renard (espionnage et commerce), Sororité (éducation), Troll (armuriers), Vison (prostitution).

Organisation des Ordres

Tous les ordres répondent au même schéma d'organisation. La cohésion des troupes granbretonnes repose sur les connétables et leurs officiers subalternes. Un ordre se divise en quelques légions, généralement plus d'une dizaine.

Un Grand Connétable, ou Grand-Maître de l'Ordre, est désigné par Huon parmi les connétables d'un ordre pour le diriger. Souvent cette charge est héréditaire. Chaque connétable dirige une légion, elle même divisée en bataillons menés par des commandeurs. Les capitaines, ou chefs de meute, dirigent les unités constituant les bataillons. Les masques de bêtes sont les soldats de l'ordre, tout au bas de l'échelle hiérarchique. La terminologie des grades diffère selon les ordres. Celui du Serpent, par exemple, n'a pas de vocation guerrière. Les capitaines y sont plutôt appelés ingénieurs, tandis que les commandeurs sont des maîtres de discipline. Les autres rangs conservent cependant des désignations classiques.

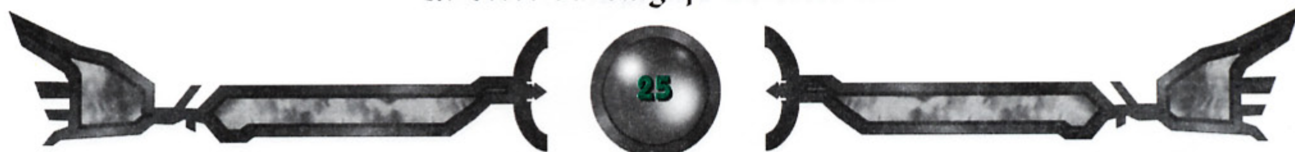
Les Casques et les Emblèmes Granbretons

«(...) des masques de métal qui leur cachaient tout le visage. Les hommes du Ténébreux Empire avaient l'esprit si torturé qu'ils ne se débarrassaient de leurs casques en aucune circonstance et que ces derniers devaient avoir avec leur esprit des liens très étroits.»

- Le Dieu Fou, I, 2.

Bien qu'ils soient forgés dans des métaux assez nobles et sertis de pierres rares, c'est à cause de leurs traditions culturelles que les casques portés par les Granbretons sont sans prix. De fait, la perte de leur masque leur est toujours particulièrement honteuse.

Seuls les diplomates et les ambassadeurs retirent, par courtoisie, leurs masques devant les personnalités européennes. Néanmoins, la plupart y répugnent et présentent plusieurs tics nerveux et une anxiété croissante, qui n'est généralement soulagée que par la remise en place du masque. Entre Granbretons, il est indécent de se découvrir la face, acte qui est réservé aux moments d'intimités. Même lors des repas, les Granbretons ne découvrent que la partie inférieure de leur visage.





Certains membres de la noblesse portent un masque particulier n'étant affilié à aucun ordre. Les artisans de l'ordre du Cyclope construisant ces masques n'utilisent que les matériaux les plus nobles, comme les métaux rares et les pierres précieuses. Une galerie entière du palais de Huon est consacrée aux masques des grands connétables des siècles passés, véritables oeuvres d'art inestimables. Chaque ordre ou légion possède un emblème. Il s'agit souvent d'un étendard où s'unissent la soie, le bronze et l'acier. Chaque masque de bête ou officier d'un ordre voue sa vie à la sauvegarde de son emblème, et la perte de l'étendard plonge tous les membres de l'ordre dans une humiliation extrême. Afin de motiver les masques de bête lors des batailles, l'étendard est toujours porté au devant de la bataille. Certains connétables ont même délibérément jeté leur étendard dans les rangs adverses, obligeant ainsi leurs soldats masqués à attaquer férocement pour le récupérer.

Suprématie Militaire de la Granbretanne

Celle-ci tient à plusieurs facteurs. D'abord, les troupes granbretonnes sont parmi les plus disciplinées. Leur organisation en ordres spécialisés les a entraînées à réagir promptement à des situations diverses selon des scénarios prédéterminés.

> «Chaque bataillon, chaque escadron était constitué des membres d'un même ordre, et chaque soldat avait fait le serment de défendre ses compagnons, qu'ils soient vivants ou morts. C'était là une des raisons de la suprématie militaire de l'empire. Aucun homme ne pouvait reculer, à moins d'en avoir reçu l'ordre de la bouche même de son grand connétable.»
>
> **- Le Joyau Noir, II, 6**
>
> «Rien sur terre, aucune humanité, pas même la leur, ne trouvait grâce à leurs yeux, voilà ce qui faisait la force terrifiante des Seigneurs du Ténébreux Empire. La conquête et le pillage, la terreur et la désolation n'étaient qu'un jeu, une manière comme une autre de passer le temps en attendant la mort. Pour eux, guerroyer était encore le moyen le plus satisfaisant de tromper leur ennui.»
>
> **- L'Epée de l'Aurore, I, 1**

Outre des armes technologiques redoutables produites en série, comme les lances-feu et les canons-feu qui ont été parodiées par les autres puissances européennes (mais rarement égalées), les Granbretons disposent d'une aviation redoutable et unique en son genre. Elle est constituée d'ornithoptères, des machines de métal aux allures fantastiques imitant le vol des oiseaux. Peu de nations européennes disposent d'une aviation, et le cas échéant, elle est rarement assez développée pour inquiéter les engins blindés de la Granbretanne. Seules les montures volantes, à l'instar des flamants géants de Kamarg, semblent disposer de chances sérieuses face aux ornithoptères, leur maniabilité étant supérieure.

Europe et Proche-Orient

Dans cette partie du chapitre consacré à la Terre du Tragique Millénaire, vous trouverez une description de la plupart des royaumes européens tels que Hawkmoon aurait pu les visiter au cours de ses aventures. Comme les romans de Michael Moorcock ont démontré que l'Orient Mystérieux n'est pas aussi inaccessible que cela, nous vous proposons également quelques notes sur les sultanats et califats du Proche Orient.

L'Europe Occidentale

L'Europe est constituée d'une centaine de provinces, principautés, duchés, palatinats, comtés, cités-états ou villes franches, tous nés de l'Avènement des Principautés, lors de la chute de l'empire scandin. Cependant, que leur population en accepte ou non l'autorité, la plupart reconnaissent leur filiation à une nation ou à un royaume, dont les frontières ont été héritées, plus ou moins en l'état, du Tragique Millénaire.

C'est en Europe Occidentale que l'on retrouve les systèmes politiques et les frontières les mieux établis, ainsi qu'une culture relativement avancée, qui s'ouvre progressivement sur le progrès. Les compagnies de mercenaires et les guildes marchandes y prospèrent, faisant de l'argent et de la politique les deux intérêts principaux des grands d'Europe Occidentale.

L'esclavage y est toléré, mais pas généralisé. La plupart des esclaves sont considérés comme des serviteurs ou des intendants, et reçoivent un minimum de respect. C'est leur degré de qualification qui décide de la façon dont ils sont traités.

Corsica et Sardinya

La Corsica et la Sardinya forment deux duchés insulaires indépendants. Ces îles sont montagneuses et couvertes de maquis broussailleux. Les étés voient souvent des incendies provoqués par des accidents ou par l'insouciance des voyageurs. Ces catastrophes écologiques provoquent l'exode ou la mort du gibier qui peuple ces forêts, au grand désespoir des communautés humaines. Ces régions furent irradiées pendant le Tragique Millénaire. Depuis, les mutations et les malformations sont très répandues. Toutefois, les habitants sont larges d'esprit et si un mutant n'est pas trop horrible ou dangereux, ils le laissent en paix. Cette tolérance a fait d'une région de la Sardinya un asile pour les mutants qui parviennent à la rallier.

Les îles sont dirigées par des ducs frères, qui se querellent constamment mais se réunissent lorsque des ennemis extérieurs menacent l'un d'entre eux. Chacun dirige une compagnie de mercenaires de bonne réputation, basée dans la capitale de leur île respective, à savoir Bastia et Madelena. Ils adhèrent à la charte des grandes compagnies signée en Sweiss par les grandes maisons mercenaires, ce qui les assure d'excellentes ressources économiques tant que les royaumes continentaux guerroient entre eux.





Beaucoup des habitants des îles Corsica et Sardinya sont des marins-marchands. Ils vendent tout et n'importe quoi, que ce soit dans leur propre intérêt ou dans celui de leurs îles. Ils ne s'embarrassent en général d'aucun scrupule dans le domaine des affaires, et disposent de leur propre guilde marchande, de maigre influence.

Traditionnellement, tant la Corsica que la Sardinya reconnaissaient la suprématie de l'Empire du Milieu et l'autorité du roi Philepe III. Mais l'expansion granbretonne mit un terme à la prospérité des deux duchés, l'essentiel de leur flotte ayant été coulé, avec ses mercenaires à bord, par les ordres maritimes du Poisson et du Serpent de Mer.

Les plus nationalistes des habitants ont pris le maquis, et la Granbretanne a incendié des milliers d'hectares de bois à seule fin de les débusquer, avant de se tourner vers d'autres conquêtes, laissant simplement une garnison dans chacun des ports fortifiés. L'occupation est ponctuée de nombreux attentats, actions de guérillas, et tentatives de déstabilisation. Pour l'ensemble de la population, la vie continue presque normalement, les Granbretons étant moins démonstratifs qu'en Europe du nord, où de nombreux exemples meurtriers invitèrent les vaincus à se soumettre. En définitive, les attentats causent plus de victimes parmi les civils que les rares exactions impériales.

Après la chute du Ténébreux Empire, les deux îles deviendront des républiques indépendantes qui baseront l'essentiel de leur économie sur le tourisme. Une police nationale naîtra des reliquats des armées mercenaires.

Espanyia

L'Espanyia est couverte de montagnes basses. L'agriculture est sa ressource principale, les plantes y poussant en quantité suffisante pour nourrir la population entière. Raisin, vin et agrumes sont exportés vers le reste de l'Europe. Les mines y sont également exploitées : on peut y trouver du fer, du cuivre et du charbon. La pêche constitue la troisième ressource du pays et les poissons sont échangés à l'intérieur des terres contre des fruits et des légumes. L'Espanyia est renommée pour ses bijoux et sa métallurgie, notamment en matière d'armes et d'armures. Les spanyars forment l'un des rares peuples unifiés d'Europe. Ils sont dirigés par le roi Philepe III depuis la capitale impériale, Madreid. De nombreuses modes en provenance de sa cour sont suivies à travers l'Europe entière. Les basses terres de l'Espanyia sont infestées de mutants, animaux comme humains, qui se tiennent généralement à l'écart des villes.

L'Espanyia compte parmi les grandes puissances d'Europe, et égale la Moscovie ou la Granbretanne. Au fil des siècles, elle s'est taillé un empire dans les pays bordant la mer du Milieu : tout le sud de l'Italia lui appartient, ainsi que la Sicilia, les îles de la mer Egée, le sud de la Grekie, Chyprus et des ports en Turkia et en Syria. Les Spanyars ont repris à leur compte cette vieille devise : Mare Nostrum et ses corsaires font la loi sur la mer du Milieu. La puissance de l'Espanyia tient à quatre facteurs : le premier est un état centralisé doté d'une vaste administration. Celle-ci lui permet, par le truchement des guildes marchandes et de ses collecteurs impériaux d'impôts, de disposer de millions de souverains d'argent. De plus, sa culture est l'une des plus avancées de l'ensemble de l'Europe occidentale. La technologie, bien que surveillée et encadrée par l'église du Sincère Repentir, est considérée comme un outil d'expansion pouvant freiner la concurrence et les objectifs granbretons. Des académies scientifiques permettent d'équiper l'armée impériale de canons-feu, de dirigeables de guerre ainsi que de grands galions. Argument non-négligeable, l'Espanyia dispose de troupes disciplinées et bien armées. Appuyés par des canons-feu et d'autres armes technologiques, les Spanyars ont fait de la guerre un des arts nobles du millénaire. Pour finir, une religion unique, l'église du Sincère Repentir, est garante de la morale du régime en place, permettant une obéissance et une discipline parfaite de la population.

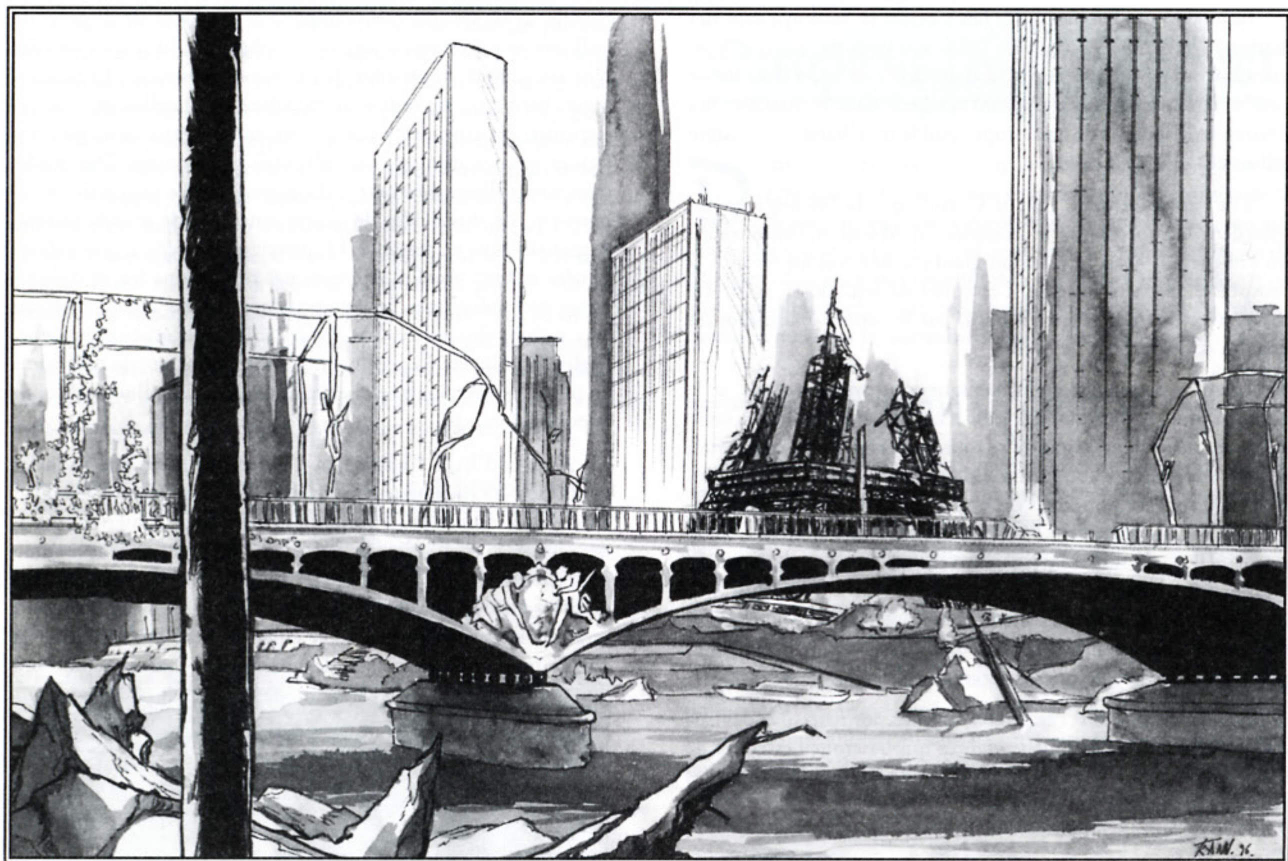
Aujourd'hui, l'Espanyia s'est détournée des grandes conquêtes, les rois spanyars essayant désormais de gérer au mieux leurs vastes domaines. L'empire est menacé de l'intérieur par la décadence, la corruption et parfois l'incompétence de son administration lourde et arbitraire. Il est fréquent que des émeutes éclatent dans les colonies de l'Empire afin de protester contre la tyrannie impériale. En secret, le culte du Vrai Dieu est favorisé par ces pays mécontents, et de nombreuses autres sectes d'origines et d'aspirations diverses ont vu le jour, en réponse au monopole du Sincère Repentir.

D'autres nations convoitent les richesses accumulées par l'Empire du Milieu. Ainsi, la Turkia a déjà tenté d'envahir Chyprus. Cependant, la flotte de corsaires spanyars a dispersé l'armada adverse. Les slaviens organisent régulièrement des raids contre les îles de la mer Egée, tandis que les ducs de Padya rassemblent une armée de mercenaires avec l'ambition d'envahir le sud de l'Italia. Mais le principal péril est incarné par la Granbretanne. En effet, malgré l'assurance des ambassadeurs masqués affirmant que l'expansion de leur empire va bientôt s'arrêter, le renouvellement des traités de paix et les dédommagements offerts en guise de bonne foi, la Granbretanne annexe progressivement la plupart des colonies de l'Empire du Milieu, ou les incite à la rébellion. Finalement la guerre sera déclarée entre les deux empires.

C'est coupée de ses ressources et cernée de toute part que l'Espanyia tombera dans les mains des Seigneurs Ténébreux. Les lents dirigeables de guerre seront détruits en vol par les ornithoptères, et la flotte maritime sera réduite à une peau de chagrin à la suite d'une embuscade menée par de gigantesques navires de guerre granbretons tous équipés de nombreux canons-feu. Vaincu, le roi Phelipe III prêtera allégeance au roi-empereur Huon et verra les points clés de son administration et des sièges de son pouvoir confiés à des intendants granbretons.

Lors de la libération, l'Espanyia espérera reprendre le contrôle de ses colonies qui ne reconnaîtront, bien sûr, plus son autorité. Malheureusement pour elle, il lui faudra quelques années avant de pouvoir espérer asseoir à nouveau sa légitimité sur la mer du Milieu, et en attendant, ses meilleures armes seront la diplomatie et de belles promesses faites à l'ensemble des autres dirigeants européens.





France

La France possède un relief très varié qui va des montagnes aux marais. Des forêts couvrent la moitié nord du pays et les plaines sont couvertes de broussailles. Des arbres rabougris poussent en groupes compacts dans les marais, en compagnie des roseaux. L'agriculture et la pêche suffisent à nourrir la population qui exploite également des mines de charbon et de fer.

La France est divisée en de nombreuses petites nations, dirigées par des seigneurs protecteurs, des ducs, des comtes et autres nobles. Le royaume de France est morcelé, dans l'attente du retour hypothétique de son roi disparu on ne sait où. Parye est construite en cristal de roche et en miroirs, et est le centre culturel ou de débauche, selon les points de vue, le plus prisé d'Europe. De jour comme de nuit, on la voit à des kilomètres à la ronde. Selon les rumeurs, les enfants y naissent aveugles et doivent apprendre à voir dans cette cité des merveilles, que l'on dit surgie du néant en une nuit.

Du fait du Tragique Millénaire, la quasi intégralité de la France présente un haut niveau de mutation. Seule la Kamarg, une région marécageuse située non loin de la Côte d'Azur, a presque complètement échappé à la destruction. En effet, le Mistral (ou Vent de Vie), un vent annuel venu du nord, a chassé chaque hiver les nuages de retombées qui ont recouvert le reste du pays.

L'antique Massif Central, rebaptisé Hautes Terres, abrite sans aucun doute l'une des plus phénoménales concentrations de mutants d'Europe, rivalisant avec la Forêt Noire, et éclipsant Panteria et la Sardynia. Les marches environnantes sont gardées par les forteresses des Chevaliers Génétiques, des chasseurs de mutants germains.

La noblesse française est sophistiquée et souvent arrogante, divisée dans ses convictions politiques comme religieuses. En effet, l'église du Sincère Repentir comme le culte du Vrai Dieu poursuivent leur travail de conversion, et se livrent à l'occasion de sanglantes batailles.

La conquête de la France par la Granbretanne a été morcelée, répartie sur environ huit années. Les régions nordiques furent conquises en priorité afin de favoriser l'expansion de l'empire vers l'est. L'occupation granbretonne connaît son cortège d'atrocités, ou au contraire se déroule sans histoire, selon la localité française. Quant à la Kamarg, elle défie la suprématie impériale en disparaissant simplement dans une autre dimension, après avoir usé d'une puissante sorcellerie. Avec la chute du sud viendra bientôt celle de l'Espanyia.

Le roi de France refera son apparition au moment de la marche kamargaise contre le Ténébreux Empire. A l'aide de ses partisans, il écumera la France pour éliminer les dernières garnisons granbretonnes, et parviendra à réunifier sous son égide une bonne partie des provinces autonomes.



Germanie

La moitié nord de la Germanie est constituée de plaines uniformes, presque toutes cultivées. En descendant vers le sud, le pays s'élève en collines et en montagnes souvent très boisées et giboyeuses. La Germanie australe abrite la Forêt Noire, dont sont originaires, selon les racontars, toutes les créatures mauvaises imaginables. Même en été, les températures y sont souvent fraîches et la neige abonde en hiver.

La Germanie a été quasiment détruite au cours du Tragique Millénaire, et son taux de mutation est le second d'Europe derrière la Granbretanne. Les mutants y sont traqués dans une atmosphère de chasse aux sorcières. En effet, la plupart des Germains sont convaincus que les mutants représentent une lourde menace et qu'il est de leur devoir de s'en débarrasser. De nombreuses communautés mutantes se sont donc réfugiées dans la Forêt Noire qu'elles ne quittent qu'à grand péril, des mercenaires ou des fanatiques comme les Chevaliers Génétiques patrouillant les abords de la forêt afin de les y contenir.

Comme en France, divers nobles gouvernent indépendamment chaque région du pays. La plupart des villes importantes ont été détruites au cours du Tragique Millénaire, et n'ont généralement pas été reconstruites. Les Germains vivent dans de petites cités revêtant l'aspect de communautés agricoles. Grâce à la protection des Chevaliers Génétiques, la Germanie s'est muée ces dernières années en un pays tranquille, où l'agriculture et la pêche permettent de nourrir la majeure partie de la population. Un commerce actif permet également d'importer des biens de l'étranger. Le pays est essentiellement exportateur de bois de charpente et d'ébénisterie, produits issus des immenses forêts dévorant ses terres. Les ébénistes germains sont d'ailleurs très réputés pour leur travail de grande qualité, concurrençant les professionnels siciliens. La Germanie s'ouvre progressivement aux technologies supérieures, et des écoles gratuites pour apprendre à compter, lire et écrire commencent à voir le jour dans certaines provinces, comme celles de Köln. Cependant, les travaux aux champs ne permettent que rarement aux castes paysannes d'aller à la ville pour apprendre.

Les atrocités commises lors de la conquête de Germanie ont été parmi les plus viles de l'ère granbretonne. La neutralité de certains des seigneurs de guerre de l'Europe fut ébranlée par les récits des rescapés ou des réfugiés. Le jeune Dorian Hawkmoon, duc de Köln, qui succéda à son père cruellement mis à mort par le baron Meliadus, manqua de peu de libérer son pays de l'emprise ennemie. Après avoir feint la soumission et rejoint l'un des ordres mercenaires avec la plupart de son armée, il fomenta une rébellion depuis l'intérieur de l'empire. Elle ne fut que péniblement brisée par les ornithoptères d'airain et de bronze de la Granbretanne. Le récit de ses actions héroïques fit néanmoins le tour de l'Europe occidentale, et Hawkmoon fut l'exemple qui donna à d'autres le courage de se révolter et de se battre jusqu'au bout.

La Germanie deviendra une république, à l'instar de nombreuses nations européennes, après la chute du Ténébreux Empire, toujours suivant de près le modèle social hollandien.

Granbretanne

Il s'agit incontestablement du pays le plus touché au cours du Tragique Millénaire. Quelques arpents de ce qui avait été une campagne souriante a conservé son charme ancien et sa beauté simple, mais la majorité du pays a été dévastée. La Granbretanne n'est plus aujourd'hui qu'une succession de territoires sauvages et de déserts radioactifs, comme le Yel. Quelques maisons abandonnées et des monceaux de gravats marquent l'emplacement des anciennes villes et habitations. Pillées par de nombreuses expéditions scientifiques, elles ont permis aux savants de l'Empire de bâtir leur science malade et dénaturée sur les vestiges du passé.

Tous les Granbretons, hormis quelques fous ou désespérés, résident à Londra, la seule cité encore debout. Sa taille est bien supérieure au Londres d'aujourd'hui. Elle est souvent dissimulée par un brouillard poisseux et verdâtre, et la majeure partie de sa périphérie a été abandonnée à la vermine mutante et aux plus pauvres, baptisés les sans-masques, qui sont les bannis ou les exclus du système. Certains des bâtiments ont des milliers d'années, mais la plupart d'entre eux se sont écroulés et leurs matériaux ont été pillés pour élever d'autres édifices. Les rues en ruines de Londra sont presque aussi dangereuses que les territoires sauvages et peu osent s'y aventurer seuls. Le fleuve Thames, teinté de rouge par les produits chimiques des sorciers-savants et le sang des prisonniers exécutés, la traverse d'un bout à l'autre. Le roi-empereur Huon et la majeure partie de la noblesse résident au palais impérial (un des plus gigantesques monuments d'Europe) et dans les demeures environnantes. Le palais a été érigé à grand peine par des milliers d'esclaves au cours des derniers siècles. Ses tours culminantes témoignent de son gigantisme, car elles percent la nappe de brouillard qui enveloppe habituellement la ville de son manteau. Sa décoration est un miracle de luxe, de décadence et d'art.

La Granbretanne survit grâce aux tributs qu'elle perçoit des nations conquises sur le continent. Le moindre Granbreton possède à son service au moins un esclave européen et les peuples conquis sont exploités avec cruauté. Esclaves et enfants sont déportés vers Londra, tandis que la population minimale est laissée sur place pour produire les biens et la nourriture dont les guerriers de l'Empire ont besoin. Le but de la Granbretanne est à la hauteur de sa mégalomanie : dominer le monde entier. A l'époque où se situe l'action des romans d'Hawkmoon, elle a déjà conquis la quasi-totalité de l'Europe et s'attaque au Proche Orient.

L'éducation étrange des Granbretons dans les souterrains de la Sororité a produit des individus déments. Chacun se voit comme un demi-dieu arpentant le monde mortel, au service de la gloire de leur immortel roi-empereur, objet de leur sincère vénération. Ils portent d'étranges habits et des masques de métal admirablement forgés représentant des animaux. Ils dépendent psychologiquement de ces masques et les plus fous vont même jusqu'à dormir avec. Chaque masque correspond à un ordre et à une place dans la hiérarchie, aussi les sans-masques constituent-ils la classe sociale la plus basse. Ces épaves hantent les dangereux bidonvilles de Londra, dans l'attente du jour où ils accompliront l'exploit qui leur permettra de retrouver leur dignité. Durant les



périodes difficiles ou lorsque l'Empire à besoin de chair à canon, des recruteurs sont envoyés inviter les sans-masques à réintégrer leurs rangs, propositions qui ne sont jamais totalement méprisées.

Les Granbretons de naissance ne font jamais partie de la légion du Faucon ou de l'ordre du Vautour. Les ordres mercenaires comprennent de nombreux combattants redoutables, mais aucun étranger n'a la discipline des Granbretons de pure souche. Le sadisme, l'obsession, la schizophrénie sont des troubles mentaux fréquents, souvent exacerbés lorsque les Granbretons retirent leur masque. Ils peuvent alors même présenter différents tics nerveux.

Les châtiments exemplaires infligés aux villes qui ont résisté à l'expansion de l'Empire font pâlir les tyrans européens les plus endurcis. La Granbretanne a donné naissance à un peuple cruel et pervers, haïssable. Quelques rares Granbretons ont quitté leur terre natale pour se joindre au reste de l'Europe et lutter contre leur propre peuple. Toutefois, ils conservent leurs manies et leur folie et ont tendance à rendre nerveux les autres Européens.

En dépit de leur folie, les Granbretons sont brillants. Leurs sorciers-savants ont recréé des machines antérieures au Tragique Millénaire et ont mis au point des technologies nouvelles. Leur science est la plus avancée d'Europe et il faudrait chercher en Asiacommunista ou en Australia pour en trouver une meilleure. Néanmoins, leurs méthodes de recherche ont de quoi choquer les plus sadiques des savants fous décrits dans certains romans populaires. A grands renforts de cobayes humains et vivants, ils testent, dissèquent, greffent, brûlent, mutilent à loisir.

La révolte du baron Meliadus sonnera le glas du Ténébreux Empire, qui sera obligé de rappeler ses troupes de l'Europe entière, pour participer à la guerre civile initiée par le grand connétable du Loup. Seules des garnisons squelettiques demeureront en pays conquis, le gros des troupes pratiquant la politique de la terre brûlée lors de leur retraite, afin de faciliter la reconquête lors du prochain retour. Mais prenant le pouvoir après avoir occis son monarque, Meliadus sous-estimera les alliés surnaturels de Hawkmoon et périra de sa main à la bataille de Londra. C'est finalement la comtesse Flana, en légitime héritière de Huon, qui deviendra reine et procédera à des réformes massives. Le port du masque sera aboli, les guerriers deviendront fermiers et subviendront à leurs besoins autrement que par le pillage. Mais surtout la sordide Londra sera rasée et reconstruite, et les immenses fortunes accumulées lors des conquêtes investies dans la reconstruction de l'Europe. Sous son règne éclairé, compliqué par la résurgence de fanatiques nostalgiques, Londra deviendra la capitale culturelle européenne, accomplissant en quelques années ce que Huon avait entrepris en plusieurs siècles.

Hollandia

Composé de l'ancienne Hollande et des régions septentrionales de la France et de l'Allemagne antiques, ce pays plat fourmille de petites rivières et de mers intérieures. La température et les précipitations sont celles d'un climat tempéré. Il n'y subsiste que peu d'arbres et de grands animaux. La faune est essentiellement constituée d'oiseaux. Les mutants sont assez rares en Hollandia et souvent bien intégrés à la société.

Le peuple est gouverné depuis Amsterdam par une reine héréditaire nommée Brena. Ses sujets obéissent à ses désirs et sont fiers de la servir. La Hollandia est une nation éclairée, très cultivée et favorisant les arts et la science. Elle servira de modèle à la Germanie en proposant des écoles gratuites à l'attention des pauvres.

Alors que la Granbretanne se préparera tranquillement à la conquête de la Hollandia, l'ordre du Papillon prendra l'initiative de l'assaut, fondant sur Amsterdam et prenant le palais en une nuit. La reine capturée sera emmenée en Granbretanne où elle subira mille sévices pour le plus grand plaisir de la cour d'Huon. Néanmoins, l'insouciance de cette attaque éclair imprévue et le sac odieux de Amsterdam, alors que l'empire comptait offrir une alternative autre que l'esclavage au peuple hollandien, pousseront le roi Huon à dissoudre l'ordre du Papillon et à le déclarer hors-la-loi. La campagne de Hollandia, bâclée, sera portée à bout de bras par Adaz Promp de l'ordre du Chien, afin que Shénégar Trott et le baron Meliadus puissent se lancer à l'assaut de la Germanie. Ces conditions à peine satisfaisantes pousseront leurs troupes aux exactions qui feront la terrible réputation de la Granbretanne. Durant la sévère occupation, pendant laquelle les Hollandiens seront massacrés ou réduits en esclavage, les ressources intellectuelles et les académies du pays seront méthodiquement pillées au profit des ordres scientifiques de Londra.

La reine Brena survivra à sa douloureuse détention dans la capitale du Ténébreux Empire et, plusieurs semaines après l'avènement de Flana, sera élue dirigeante de la nouvelle république. Elle aura à peine le temps d'entreprendre des réformes majeures qu'elle décédera de fatigue, donnant lieu aux premières funérailles où l'ensemble des dirigeants de la nouvelle Europe seront conviés, tissant entre eux des liens d'unité et de fraternité.

Italia

L'Italia possède des terres fertiles le long des côtes et dans la plaine du Po. Toutefois, elle reste en majeure partie montagneuse. Les températures y sont fraîches en hiver et chaudes en été. Les hauteurs sont très boisées et l'agriculture constitue le principal moyen de subsistance, chaque famille possédant sa propre petite ferme. L'Italia est divisée en de nombreux protectorats centrés autour de villes importantes, dirigeant les territoires environnants. Le niveau de mutation est modéré et les mutants sont considérés avec davantage de pitié que de répulsion. Les plus persécutés prennent la mer pour la Sicilia à partir de laquelle ils espèrent rejoindre Panteria, refuge notoire des mutants d'Europe.

Le nord de l'Italia est déchiré par les guerres que se livrent les ducs de Padya, tandis que le sud est sous domination spanyare depuis une cinquantaine d'années. Récemment, les ducs de Padya ont formé une alliance et ont projeté de reconquérir le sud de l'Italia, puis la Sicilia. L'ingérence granbretonne dans le destin de l'Europe bouleversera ces plans et l'Italia (le nord d'abord, puis le sud) tombera entre les mains du Ténébreux Empire.

L'Italia éclatera à nouveau en centaines de territoires distincts lors de la libération, et reprendra ses luttes et ses querelles mesquines comme si l'occupation granbretonne n'avait été qu'un banal intermède.



Orkneys et Shetlas

Les Iles Orkneys et Shetlas se situent dans les eaux septentrionales des îles granbretonnes. Elles sont rocheuses et froides, et leurs habitants tirent tout juste de quoi subsister de leur sol, parvenant ainsi à survivre de génération en génération. Les habitants des Orkneys sont en conflit permanent avec les barbares du Kotland (les terres enneigées du nord de la Granbretanne), avec lesquels ils partagent néanmoins une haine farouche pour l'Empire Ténébreux qui n'a jamais pu les soumettre. Les marins des Shetlas forment des communautés de pêcheurs à peine plus paisibles .

Les habitants des Orkneys et des Shetlas forment un peuple rustre et barbare. La pêche et l'artisanat sont les deux occupations les plus importantes, après la guerre. En effet, à l'instar des Scandins, les navigateurs des Orkneys et des Shetlas entretiennent une timide tradition de piraterie limitée au nord de l'Europe. Il n'existe aucun dirigeant, les habitants vivant dans l'anarchie la plus totale.

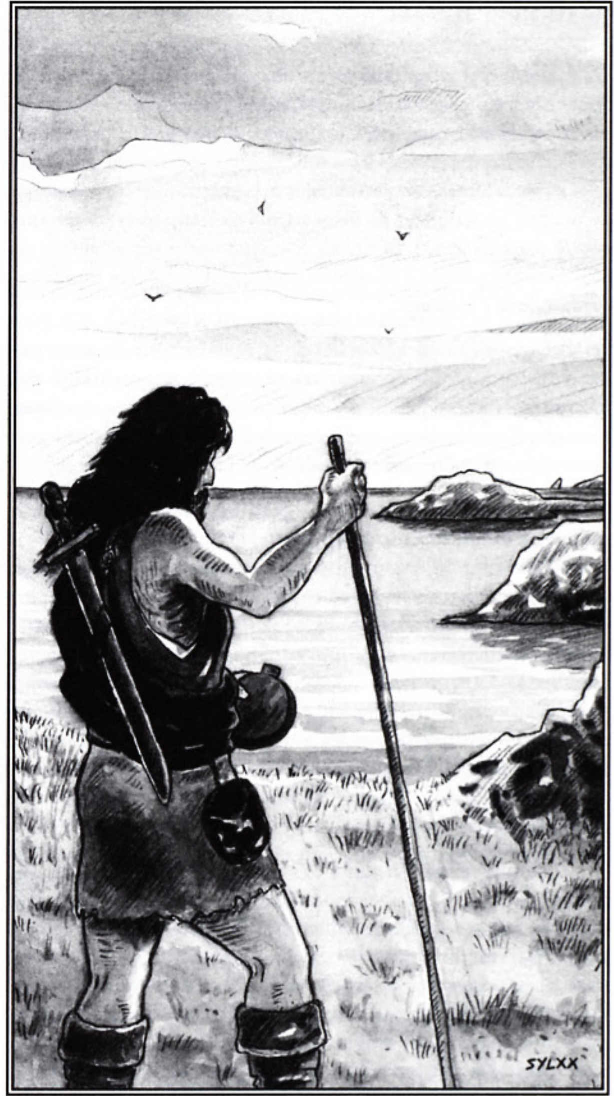
Les progrès technologiques sont inexistants, de même que les mutations. Il n'y a pas ou peu d'érudits, et le dernier mutant vu sur une des îles il y a une vingtaine d'années était un voyageur. Chaque village, ou communauté de pêcheurs, est dirigé par un chef brutal et vindicatif, dont les tenues vestimentaires incluent les kilts et le tartan. Rougeauds et puissants, les habitants de ces îles sont belliqueux. Orland Fank, agent du Bâton Runique, venait des Orkneys.

Otriche

L'Otriche correspond à l'ancienne Autriche. Ses paysages et cultures ressemblent à ceux de la Germanie, bien que l'Otriche soit presque entièrement composée de montagnes se transformant en collines à l'est. Toutefois, les nombreuses vallées et les passes qui percent les montagnes de part en part rendent les déplacements assez faciles. L'agriculture et l'exploitation forestière sont les principales ressources de l'Otriche, les artisanats ne venant qu'en troisième position. Les mutations sont communes et il arrive souvent que des réfugiés fuyant les Chevaliers Génétiques germains viennent trouver refuge en Otriche.

Wien est une des rares villes importantes à avoir survécu au Tragique Millénaire. Elle est réputée pour sa gastronomie et ses divertissements fantasques. Le graf Karl V dirige le pays depuis Wien sans y porter un grand intérêt. Toutefois, une grande partie de la population applique ses décisions et semble approuver sa politique.

Pays ordinairement calme, il a été sorti de l'anonymat par le marquis de Pesht qui s'y est rendu coupable de nombreuses atrocités, dont la plus conséquente fut l'empoisonnement d'une grande partie de la haute noblesse otrichienne lors d'une cérémonie officielle. Les décès consécutifs à la félonie du marquis provoquèrent une guerre de succession qui dégénéra en guerre civile, à laquelle se mêlèrent la plupart des compagnies de mercenaires. Si le graf Karl V emporta la lutte finale, il perdit le



goût à toute autre activité que l'intrigue politique. Une fois tous ses ennemis brillamment écartés, il sombra dans l'ennui pour n'en ressortir que quelques années plus tard, au moment de l'invasion granbretonne.

La machine de guerre granbretonne rodée par presque cinq ans de campagne militaire intensive, l'Otriche ne pourra que difficilement résister à l'inexorable ascension des Seigneurs Ténébreux. Le subtil esprit diplomatique et stratégique du graf sera néanmoins capable de retarder l'inéluctable durant deux ans, avant qu'il ne soit assassiné par son premier conseiller (un agent granbreton) et que Wien ne soit mise à sac par les ordres du Morse et du Lion. Son fils Karl VI lui succèdera pour peu de temps, car il périra empoisonné au moment de la libération.

Le trône étant sans héritier, et la majorité de la noblesse partie sans espoir de retour amuser les courtisans du roi Huon à Londra, l'Otriche deviendra l'une des premières nouvelles républiques autonomes d'Europe.



Scandie

La Scandie comprend ce qui était autrefois la Norvège, la Suède, le Danemark et la Finlande, chacune de ces terres formant un gigantesque duché. Le pays est extrêmement boisé et arrosé, et les terres occidentales sont emplies de montagnes escarpées et rocailleuses. Les tremblements de terre sont fréquents, de même que les tempêtes de neige capables d'emporter un homme adulte dans les airs. L'hiver, les températures peuvent chuter de façon catastrophique à proximité du Cercle des Glaces (limite reconnue de la banquise).

Les montagnes occidentales de la Scandie sont un autre endroit d'Europe où l'on peut rencontrer la race mutante des Géants de la Montagne. Il n'y a que peu d'autres races mutantes, bien que l'on murmure que les nomades de Laponie soient surnaturellement endurants au froid.

Il n'y a aucun véritable dirigeant. Chaque clan ou petit groupe de ferme possède son propre chef qui le dirige et combat les envahisseurs. Ils reconnaissent néanmoins l'autorité des jarls, qui sont en théorie au service des ducs, bien que la plupart d'entre eux méprisent les grands nobles, trop sophistiqués et efféminés. Régulièrement, un duc revendique le Trône de Glace, vacant depuis l'époque de la chute de l'Empire des Glaces, il y a plusieurs siècles. Leur règne est souvent court, suite au marasme économique entretenu par les autres ducs du pays, qui visent également l'accession au trône. Les rares cités sont le centre d'une culture sophistiquée et décadente, n'ayant rien à envier à celle de l'Empire du Milieu.

Historiquement, l'Empire des Glaces s'était étendu sur une bonne partie de l'Europe, profitant de la période de glaciation qui avait suivi le Tragique Millénaire. Pirates et guerriers redoutables, les Scandins possèdent toujours les Serpents des Glaces, sorte de drakkars permettant de naviguer tant sur la mer que sur les terres enneigées et qui furent à l'origine de l'apogée de l'empire. Le règne scandin redonna aux nations européennes les premières notions d'unité et d'ordre, bien que souvent brutales et parfois injustes. Lorsque le dernier empereur scandin périt lors de la lutte d'indépendance du Protectorat de Granbretanne, les nombreux prétendants au trône se déchirèrent. Tous les nobles, tous les dirigeants des Provinces Extérieures participèrent à une tragique bataille navale au large des Orkneys. A la suite de celle-ci, l'unité impériale fut brisée et toutes les provinces décrétèrent leur indépendance.

La Scandie n'est jamais redevenue une nation puissante. Ses clans bien trop désunis passent plus de temps à se battre entre eux ou à effectuer des razzias sur les pays voisins. Quant à écouter les grands nobles des cités, la plupart s'y refusent, de même que les petits nobles ruraux. Il n'y a pratiquement eu aucun progrès technologique depuis le temps de l'Empire des Glaces. Les quelques rares savants recherchent les mythiques secrets des glaces qui conduiraient le royaume vers une nouvelle expansion.

La tradition de piraterie est profondément ancrée dans la culture scandinne, à tel point qu'elle est considérée comme une véritable plaie par les nations nord-européennes. N'ayant aucun gouvernement stable sur lequel faire pression, elles sont obligées d'endurer stoïquement les agressions des berserkers scandins. C'est la Granbretanne qui prit sur elle, «pour le bien de tous», d'envahir la Scandie et de la pacifier. Pour y parvenir, elle contracta une alliance avec le peuple moscovien. La conclusion de cette alliance a déjà été abordée : le czar trahit la Granbretanne, espérant lui subtiliser les terres fraîchement conquises, motivant ainsi la marche éclair de Meliadus et du traître Mikosevaar sur la capitale moscovienne.

L'occupation granbretonne sera particulièrement sévère, les réfugiés scandins harcelant les garnisons depuis des repaires secrets du Cercle des Glaces, infranchissable pour la Granbretanne. Au moment de la libération, forts des fameux secrets des glaces et avec le concours des nomades lapons, les Scandins libéreront leur pays et couronneront un nouveau roi.







Sicilia

La Sicilia constitue maintenant une nation gouvernée par le roi-prince Galliani Ier depuis Palerme. Sa population est essentiellement rurale, avec la culture, la pêche et la chasse au centre de ses occupations. Ses cités sont tournées vers le commerce, à l'instar de Messine, plaque tournante marchande de la mer du Milieu.

En effet, la Sicilia bénéficie au sein de cette mer d'une position privilégiée, tant stratégique que commerciale. Au temps de l'alliance des Deux Siciles qui l'unissait à l'Italia, la Sicilia était une des principautés les plus prospères d'Europe. Mais des différents politiques l'opposèrent plus tard à l'Italia, causant la dissolution de l'alliance. Pour la constitution de son Empire du Milieu, l'Espanyia eut tôt fait d'annexer la Sicilia et de prendre en mains son avenir commercial, pour son profit personnel. Aujourd'hui, les ébénisteries siciliennes rivalisent avec celles de Germanie, et les taxes prélevées par l'Espanyia sur les produits transitant par les ports siciliens lui assurent un fort joli pécule. Enfin, en parallèle à un marché aux esclaves exceptionnellement diversifié, la Sicilia propose une école de maîtres d'esclaves fort cotée. L'idée de telles écoles commence même à être reprise en Italia et en Espanyia.

L'île a été modérément affectée par le Tragique Millénaire. Les mutants sont relativement peu nombreux, et rarement pourchassés. Panteria, un îlot voisin de la Sicilia, est le point de chute de la plupart des mutants persécutés d'Europe. Regroupés en une compagnie mercenaire (n'adhérant cependant pas à la charte des grandes compagnies du continent), ils ont fondé l'un des plus grands marchés noirs qui soient, et de nombreux receleurs viennent s'y débarrasser du fruit des rapines de leurs complices.

La tutelle spanyare étant oppressante, les Siciliens ont saisi l'occasion d'une alliance avec la Granbretanne pour se soulager des impôts aberrants habituellement prélevés. Cependant, devant l'intérêt stratégique représenté par la Sicilia, qui permet déjà d'accélérer la conquête des pays entourant la mer du Milieu, la Granbretanne décidera de lancer un assaut rapide afin de prendre le contrôle des points névralgiques du pays. La chose sera facilitée par le traître français Huillam D'Averc, qui fut sacré «Héros de la Sicilia» par les Seigneurs Ténébreux. Il faudra néanmoins à l'empire quelque temps pour asseoir définitivement son emprise sur ce peuple buté et revanchard. Jugeant plus sage de ne pas tuer la poule aux oeufs d'or, la Granbretanne épargnera aux habitants de l'île ses excès habituels. Le faible roi-prince Galliani sera déposé lors de la libération et remplacé par la comtesse Laura, élue démocratiquement.

Sweiss

La Sweiss est presque uniquement composée de montagnes, avec une seule plaine cultivée sise en leur centre approximatif. Le temps y est frais et pluvieux, surtout vers les hauteurs. La plupart des habitants sont des fermiers ou des éleveurs, et l'exploitation des mines est une source de revenus non négligeable. Les mines appartiennent aux grandes familles de Sweissers qui écoulent le minerai comme ils le désirent depuis la fin des Guerres de Succession et l'Avènement des Maisons Mercenaires.

La Sweiss a été cruellement affectée par le Tragique Millénaire et hormis la plaine centrale, elle est hantée par des hordes mutantes sanguinaires. Les passes reliant la Sweiss aux royaumes voisins sont gardées par les grandes maisons mercenaires, autour desquelles sont bâties les uniques villes franches du pays. Les maisons sont économiquement appuyées par les plénipotentiaires des principales guildes marchandes européennes qui les courtisent assidûment.

Les mercenaires attirent beaucoup d'étrangers, qui sont entraînés à la dure contre les différents périls mutants du pays, avant d'être affectés à une compagnie d'Europe. On estime qu'il y a pratiquement autant de mercenaires que de Sweissers dans ce pays. Ces derniers vivent dans des petites bourgades proches des grandes maisons qui assurent leur sécurité. Leurs talents artisanaux sont remarquables, et des progrès considérables dans la mécanique de précision et l'horlogerie ont été réalisés ces dernières années.

Au fur et à mesure de l'extension du Ténébreux Empire en Europe, les grandes maisons mercenaires refuseront les fortunes toujours plus importantes promises par les souverains des royaumes en guerre, pour ne pas entrer en conflit avec la Granbretanne dont le potentiel militaire était aberrant. Leur choix sera appuyé par la nécessité de ne pas perdre les bénéfices accumulés durant les vingt dernières années de mercenariat, et sera largement influencé par les diplomates granbretons. Les généraux des maisons voteront donc la neutralité à l'égard de l'empire. Certains iront même jusqu'à rallier l'ordre mercenaire du Vautour ou la légion des Faucons. Néanmoins, nombre des mercenaires patriotes quitteront les maisons pour rallier leur pays en difficulté.

Après la chute de l'empire, des dignitaires Faucons et Vautours viendront trouver refuge en Sweiss, où leurs alliés seront encore nombreux. Ils reprendront les affaires comme si la Granbretanne n'avait jamais posé ses serres sur l'Europe entière. Seule vestige de l'empire déchu, une nouvelle maison, composée de mercenaires d'origine granbretonne et armée de lances-feu, apparaîtra.

Les Royaumes de l'Est

Le modèle politique des royaumes de l'est est souvent très rustique. La féodalité imprime sa marque sur la plupart de ces contrées, alors que la guerre et les conflits éclatent trop régulièrement pour être recensés. Il n'y a que peu de fermiers libres, la plupart des paysans étant des serfs surexploités et affamés par leurs seigneurs cruels.

Contrairement à l'Europe Occidentale, les conflits et les désaccords trouvent d'abord leur solution par les armes. Pour la plupart, les royaumes de l'est n'entretiennent pas d'ambassades, et accueillent très mal les diplomates, lorsqu'ils ne les exécutent pas simplement.

Dans un futur proche, consécutif à la chute du Ténébreux Empire, les royaumes de l'est constitueront une zone tampon entre la puissante Asiacommunista et l'Europe occidentale.





Bulgaria

Il s'agit d'une vaste campagne accidentée, chaude en été, et dotée de quelques rares montagnes glaciales en hiver. Des forêts recouvrent la majeure partie des montagnes, ne le cédant qu'aux exploitations agricoles des humains. La Bulgaria a été sévèrement touchée pendant le Tragique Millénaire et son niveau de mutation est élevé. Environ un enfant sur dix présente une légère difformité sans conséquence.

Sur le terrain très accidenté des montagnes bulgares, de robustes chèvres mutantes, parfois plus grosses que des poneys, constituent le moyen de locomotion le plus rapide. Les cavernes de ces mêmes montagnes sont hantées par une race de géants au duvet roux, dont Oladahn, le compagnon de Hawkmoon, est un représentant bâtard et atteint de nanisme. La tendance à l'anthropophagie des Géants de la Montagne a fait le tour de l'Europe entière qui s'échine superstitieusement à éviter ces montagnes redoutées.

La majeure partie de la Bulgaria est autonome, même si le faible roi Drosa gouverne depuis Sophia. Plusieurs petites villes ont été reconstruites et le pays abrite en proportion plus de citadins que beaucoup d'autres royaumes européens. L'influence de la culture moscovienne est très sensible dans le style architectural, les oeuvres d'art et la décoration des rues ou des palais bulgars. Mais personne n'a oublié la sanglante révolution menée par les Bulgars pour s'arracher à la dictature de l'Empire Moscovien, il y a près de deux siècles de cela.

Le style vestimentaire raffiné des Bulgars l'emprunte également aux dernières modes moscoviennes. La noblesse bulgare est parfois nostalgique du règne moscovien, durant lequel elle était plus prospère, et a depuis rétabli dans certaines régions le servage qui fut aboli lors de la révolution. Une école spécialisée en biologie et en génétique a été fondée à Sophia. La race des Baragouins a pour la première fois vu le jour dans ces laboratoires, ainsi que d'autres abominations hantant actuellement les Karpathes. Très controversée, à cause de ses manipulations souvent cruelles et monstrueuses, et dont l'intérêt n'était pas évident, cette vieille université a été fermée il y a une vingtaine d'années par la populace effrayée. Son dernier recteur s'est enfui en Kamarg pour y devenir un Seigneur Gardian tyrannique craint sous le nom de Voïdok Goulka. Il a été déposé par le comte Airain, qui devint le nouveau Seigneur Gardian.

La conquête granbretonne vit la fin du règne du roi Drosa, remplacé par un duc intrigant du nom de Tzeld qui permit à l'Empire de conquérir le sud bulgar. Son règne, inspiré par les atrocités perpétrées par Jerek Nankenseen, ne fut pas des plus cléments. Il fut également à l'origine de la réouverture de la vieille université. Il y a placé un collège des masques de Serpents pour qu'il puisse librement expérimenter diverses mutations sur des cobayes bulgars raflés par centaines.

Le duc Tzeld sera déposé lors de la libération par Lejko, un lointain cousin du roi Drosa. Sous son influence, la Bulgaria évoluera en monarchie parlementaire, et l'université de Sophia sera rasée et toutes ses archives brûlées.

Crimiée

Les plages de galets des côtes de Crimiée donnent sur des falaises abruptes et lugubres. Le pays se révèle assez plat et verdoyant, peu d'accidents géographiques troublant sa monotonie.

La Crimiée est pratiquement inhabitée. Elle n'est revendiquée par aucune des nations l'entourant, et pour cause : elle est maudite. Peu après la Pluie de Mort et avant l'Avènement des Principautés, la Crimiée fut la terre d'un peuple étrange et sophistiqué. Sa sorcellerie fut si puissante qu'elle permit l'élévation de constructions terrifiantes comme le Pont de Vie et qu'elle remodela le paysage de la région. Qui était ce peuple, d'où venait-il et pourquoi s'est-il éteint ? Nul ne le sut jamais. Mais bien des siècles après sa disparition, il continue à inspirer la crainte et le respect.

Grekie

La Grekie est un pays montagneux caractérisé par ses vallées encaissées, creusées par les rivières, et ses plaines ondulantes. Une grande partie du pays est constituée d'îles disséminées dans la mer Egée. Généralement, chaque vallée et chaque île possède son roi dont la puissance ne dépasse que rarement l'envergure locale. Les cités-états sont les véritables bastions de leur civilisation et proposent un commerce florissant.

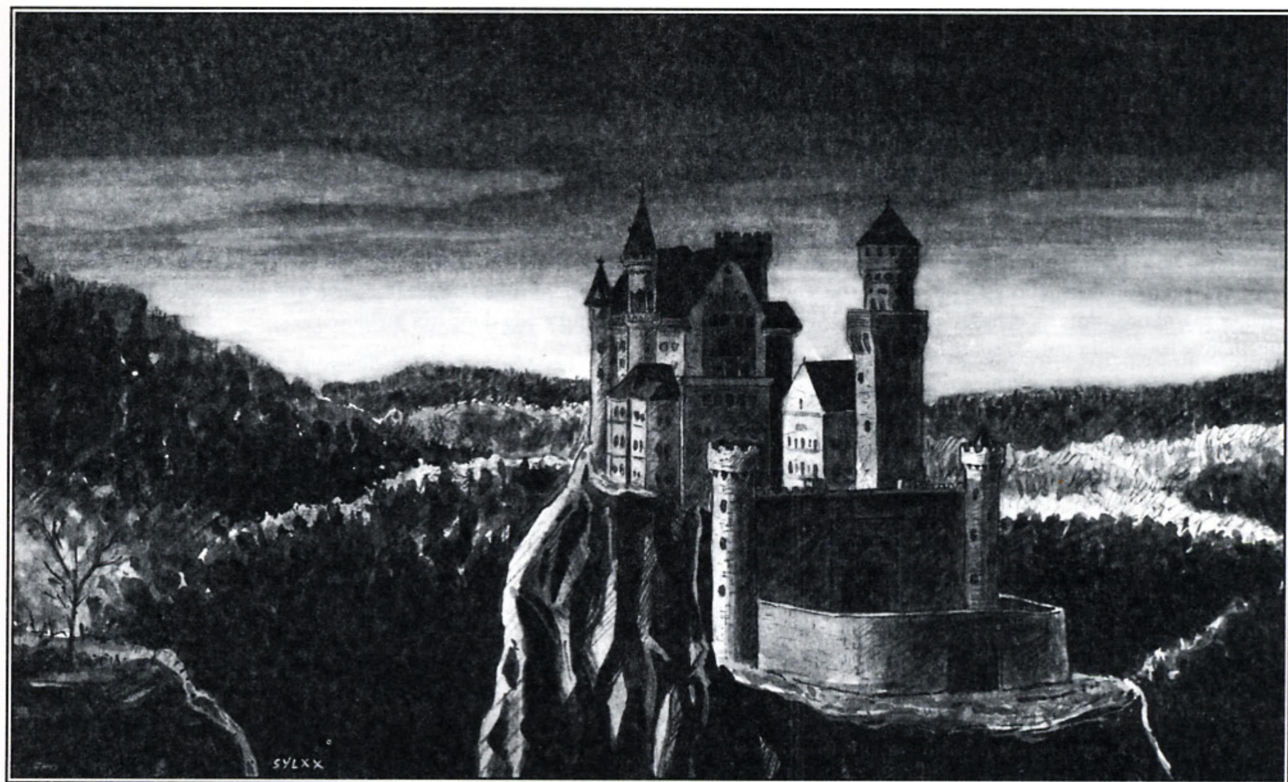
Les vallées sont intensivement cultivées par des communautés fermières qui produisent des raisins, des olives, mais qui élèvent aussi des moutons et des chèvres. La pêche est la principale ressource des côtiers mais aussi des habitants des îles de la mer Egée. Il y a peu de mutants en Grekie, et ils ne sont pas persécutés. Seuls les monstres dangereux sont pourchassés et abattus. La Grekie a particulièrement développé les arts et la culture. Si la pratique de la science est tolérée, elle n'est pas encouragée. Quelques rois tyranniques ont assis leur pouvoir sur la connaissance de quelques arcanes, mais ils ont vite été déposés par le peuple superstitieux. Les Greks sont réputés pour leurs fêtes très arrosées qui s'étalent sur plusieurs jours.

La Grekie est en guerre avec l'Empire du Milieu, et cherche à récupérer les îles de la mer Egée et les territoires austraux perdus au profit de l'ennemi. Elle sera la dernière nation d'Europe à tomber devant l'avancée granbretonne : le sac d'Athéna marquera la conclusion des conquêtes du Ténébreux Empire dans cette partie du monde. L'occupation sera relativement courte, car les actes de vengeance perpétrés par le baron Meliadus à l'encontre de Hawkmoon et ses amis précipiteront la chute de l'empire. La libération conduira à la constitution d'une demi-douzaine de républiques qui se déchireront pour la fondation d'une seule, avant de redevenir des petits royaumes indépendants et sans influence.

Karpathes

Les Karpathes sont constituées d'une vaste zone montagneuse et boisée, et de collines accidentées hantées par des créatures étranges et immondes. Elles comprennent la Transylvannie actuelle et des parties de la Hongrie et de la Tchécoslovaquie.





Les étés y sont courts et les hivers longs. L'agriculture n'est productive que dans les rares vallées. Les forêts giboyeuses sont composées de conifères sur les hauteurs, de chênes et de hêtres au pied des collines et dans les vallées. Les montagnes sont riches en pétrole, fer, cuivre, or et argent, soulignant la vocation minière des Karpathes. Le sol étant trop pauvre pour faire vivre une population importante, la production minière est presque entièrement réservée à l'exportation.

Il n'y a que peu de dirigeants et de cités importantes, et la majorité de la faible population vit dans de petits villages dirigés par des chefs locaux, appelés «boyards». Les gens sont très superstitieux et les anciennes légendes de loups-garous, sorcières et autres vampires sont toujours très vivaces, parfois même renforcées par les manipulations de quelques savants fous venus des académies de Sophia ou de Kerninsburg. Les Karpathiens restent très unis et entretiennent peu de relations avec les étrangers, exception faite du commerce. Comme le pays est riche en minerai et que son agriculture est pauvre, beaucoup d'habitants sont mineurs ou artisans. Ils échangent le riche minerai de leur sous-sol et le produit de leur artisanat contre des aliments et des produits indispensables au confort. La Granbretanne s'est révélée être un client généreux.

La capitale Zorvanemi est le site d'un marché équestre d'excellente réputation. Les grandes écuries, situées à l'extérieur de la ville, abritent toutes les races de chevaux, des percherons aux purs-sangs. A l'époque où l'hiver ne bloque pas les passes karpathiennes, les auberges de la cité sont bondées d'étrangers venus vendre ou acheter des chevaux.

Il y a peu de mutants dans les Karpathes. Hommes, plantes et animaux sont quasiment identiques à ceux de nos jours. Dans le passé, les Karpathes constituaient une région stratégique. On peut donc quelquefois y trouver d'anciennes armes ou machines, parfois même des installations entières. La collaboration des Karpathiens étant nécessaire pour localiser et exhumer ces sites potentiellement intéressants, les Granbretons ont proposé une alliance au roi Djornienko. En échange d'un soutien militaire contre la Moscovie (qui pirate l'exploitation des mines proches de Zorvanemi), de contrats avantageux pour le rachat du minerai et de l'appui de la science médicale de l'empire, les Karpathes acceptèrent de bonne grâce de devenir les vassaux de la Granbretanne et n'eurent pas à souffrir de son autorité. Une fois le Ténébreux Empire effondré, la Moscovie n'aura pas de mal à annexer ces terres minières très riches, dont le minerai lui sera nécessaire dans sa lutte contre l'Asiacommunista.

Magyarie

La Magyarie est une petite principauté coincée entre la Slavie, la Tchekia, la Roumania et la Bulgaria. Ses traditions culturelles l'empruntent à toutes ces nations et sont également fort influencées par la Moscovie. Autrefois, la Magyarie incluait l'ancienne Hongrie toute entière, mais depuis la lutte d'indépendance qui mit fin à l'Empire Moscovien, la Tchekia s'est emparée d'une portion de ces terres. Celles-ci sont bien sûr à l'origine de tensions, mais la Magyarie essaie de résoudre le litige diplomatiquement, sa puissance militaire et ses ressources humaines étant bien inférieures à celle de la Tchékia.



Le prince Amasov dirige depuis la petite cité de Budapest, située à la frontière des territoires contrôlés par la Tchekia. Lors de la conquête granbretonne, il n'opposera qu'une résistance de pure forme avant de déposer les armes. Aucun conflit majeur n'ayant été engagé, l'occupation du Ténébreux Empire sera sans histoire, la plupart des troupes impériales ne faisant que transiter vers d'autres destinations. Après l'alliance formée entre la Granbretanne et la Sicilia, puis la conquête de cette île de la mer du Milieu, la Magyarie perdra définitivement tout intérêt aux yeux des Seigneurs Ténébreux, qui n'y entretiendront que quelques garnisons, alors qu'Amasov continuera à régner normalement avec l'aide d'un unique conseiller impérial.

A la libération, la Tchekia entrera en guerre avec la Magyarie et l'annexera. Le prince Amasov sera cruellement mis à mort et sa dépouille traînée dans la boue pendant plusieurs journées. Son martyre donnera naissance à un mouvement d'indépendantistes terroristes.

Moscovie

La Moscovie est composée d'une très grande partie de l'ancienne Pologne, de la Lituanie et de la Lettonie. Le pays est essentiellement constitué de plaines rocheuses accidentées, mais également de hautes terres d'une étendue limitée et constituée de lacs et de terrains sablonneux. Les étés sont doux et les hivers extrêmement froids. Beaucoup de grands animaux habitent les hautes terres fortement boisées. Sa frontière orientale est constituée par un mur de brume à l'épaisseur insondable, séparant à jamais la mystérieuse Asiacommunista du reste de l'Europe. La Moscovie n'a été que peu touchée par les radiations du Tragique Millénaire, et par conséquent mutants et créatures naturelles sont équitablement répartis sur le gigantesque territoire. La plupart des Moscoviens sont des fermiers ou des chasseurs, et les artisans sont parmi les meilleurs d'Europe.

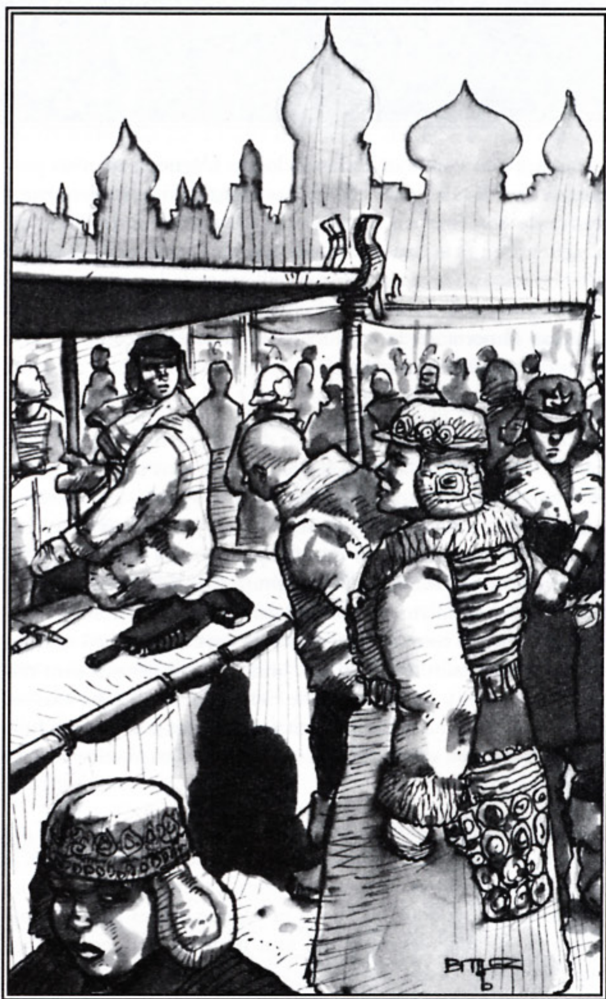
La foire de Kerninsburg, la capitale de ce pays, attire une fois l'an au beau milieu de l'été la noblesse, les marchands, et les riches guerriers des royaumes de l'est. Ce ne sont pas seulement les spectacles fastueux, les joutes guerrières ou les riches marchandises qui drainent cette foule, mais le marché des faucons des steppes et leurs maîtres dresseurs, venus de toute la Moscovie afin de vendre ces splendides oiseaux.

La Moscovie est une puissance en plein déclin. Elle est gouvernée par l'autoritaire czar Nikoleï, lequel règne avec l'assistance d'un conseil de grands et de petits nobles. S'il n'y avait eu l'intervention de la Granbretanne, la Moscovie aurait sans nul doute connue sa deuxième apogée. En effet, l'Empire Moscovien s'étendait autrefois sur tous les pays de l'est, il y a deux siècles de cela. Son hégémonie ne fut finalement brisée que par la révolution simultanée de ses protectorats ulcérés par près de cent ans de diktat militaire.

Consécutivement à la récente perte de territoires mangés par le mur de brume oriental (qui progresse toujours plus vers l'ouest), la Moscovie doit quérir ailleurs de nouvelles terres. Le czar a donc déclaré la guerre au prince Goradz d'Ukranie et tente d'envahir les Karpathes.

La Moscovie sera l'alliée de la Granbretanne lors de la conquête du braillard et barbare peuple scandin. Cependant, elle cherchera à souffler à Huon les terres fraîchement conquises, ce qui lui vaudra son inimité. Meliadus et ses loups lanceront une offensive surprise sur Kerninsburg, à l'aide du renégat moscovien Asrovak Mikosevaar, à la tête de l'ordre du Vautour. Le czar et son état major fuiront vers les hautes terres sibériennes, et de là, chercheront à conduire la conquête des Karpathes. Malheureusement, cette voie de secours sera coupée par la Granbretanne qui aura négocié une alliance avec les Karpathes, et qui y sera donc très présente.

Les Moscoviens bénéficieront de deux ans d'accalmie avant que le Ténébreux Empire ne cherche à s'étendre plus loin à l'est, poussant les partisans rescapés du czar à disperser leurs communautés de fuyards pour échapper à la machine de guerre granbretonne. Les légions impériales se heurteront au mur de brume, qu'elles chercheront à franchir. Nul n'en revenant, Huon dépêchera sur place l'ordre du Lézard qui montera des expéditions exploratoires, avec peu de succès. Elles ne révéleront que l'existence de terres arables laissées à l'abandon et de villages fantômes, comme si la brume avait avalé tous les Moscoviens.





Après la libération, le royaume de Moscovie se reconstituera, à l'exception des terres perdues au profit du mur de brume. Sans leurs alliés granbretons, les Karpathes seront annexées par le czar, et la campagne contre l'Ukranie commencera. Quelques rescapés venus du mur de brume prétendront avoir été séquestrés par des asiacommunistains et contraints aux travaux forcés. Le czar vieillissant abdiquera en faveur de son fils Sergueï. Après quelques échauffourées et une bataille catastrophique, emportée par les mystérieuses Hordes du Soleil, l'Asiacommunista annexera la Moscovie et s'intéressera à la puissance des autres royaumes de l'est...

Roumania

La Roumania est un autre pays slave. Elle est constituée à peu près équitablement de montagnes boisées et de prairies cultivées. De dangereux prédateurs naturels habitent les terres sauvages roumaniennes, mais les mutations y sont relativement rares. Les villes sont peu nombreuses, de petites communautés agricoles regroupant la majorité de la population. Celle-ci, très croyante, pratique le culte du Vrai Dieu. Les gens sont réputés pour leur farouche indépendance. Cependant, lorsque des décisions concernant tout le pays doivent être prises, chaque région envoie son propre Electeur à une assemblée nationale, dirigée par une reine souffrante, à Bukarest.

La reine Yelena est une descendante directe du héros roumanien qui mit fin à la domination moscovienne sur la région, deux siècles plus tôt. Elle en tire respect et prestige, car les Roumaniens ont la mémoire longue et sont reconnaissants.

L'armée régulière roumanienne, toujours bien entraînée depuis l'indépendance, résistera près de deux ans dans les collines boisées du nord, avant de se retirer dans les montagnes du sud devant la poussée granbretonne. Ce sont des Sangliers et des Gloutons qui y donneront l'assaut final, après pratiquement un an de répit pour les réfugiés roumaniens où l'empire concentrera ses forces ailleurs en Europe. La reine Yelena, malgré sa santé déclinante, sera déshonorée et traînée dans la boue avant d'être décapitée et abandonnée aux chiens gavés sur les cadavres des derniers résistants.

Après la chute de l'empire, la Slavie, la Bulgaria et la Tchékya se disputeront les terres roumaniennes. Un mouvement indépendantiste roumanien répondra à ce viol de l'ancien royaume par des actes terroristes cruels et sanguinaires.

Slavie

La Slavie correspond presque exactement aux anciennes Yougoslavie et Albanie. C'est un royaume assez montagneux, avec une seule et vaste plaine centrale. Les montagnes boisées sont parsemées de petits villages vivants en autarcie. La faune est naturelle, avec peu de mutations, le Tragique Millénaire n'étant plus qu'un mauvais souvenir. Les montagnes sont riches en fer, cuivre, argent, charbon et pierres précieuses. La Slavie prospère grâce à la vente de ses différents minerais et à l'aide des ses artisans orfèvres ou bijoutiers. Cependant, les guildes commerçantes sont timides, en raison de la Guerre des Joyaux qui se solda, il y a quelques années, par la condamnation à mort de plusieurs marchands qui avaient déstabilisé économiquement le royaume afin de faire pression sur le roi et contrôler les affaires du pays entier. Les arts et la science ne sont ni encouragés, ni mal vus de la population qui reste simple et pragmatique. Elle est essentiellement composée de fermiers et d'éleveurs.

A l'instar de la Moscovie, à laquelle elle était encore inféodée il y a deux siècles, la Slavie est une monarchie. Son souverain, Djerko l'Equarrisseur, est craint et respecté par son peuple et ses ennemis. Même s'il est d'une droiture exemplaire et reconnaît ses devoirs envers son peuple, il est cruel et implacable avec ses adversaires. Lors de l'assaut de sa capitale par une compagnie mercenaire louée par un noble prétendant au trône, il écrasa avec difficulté l'adversaire, mais en fit un exemple en faisant dépecer et équarrir les cadavres et les prisonniers ennemis. Les restes de son rival au trône furent mêlés à ceux des mercenaires et jetés à la mer.

L'invasion granbretonne conduisit à un gigantesque carnage au cours duquel le roi Djerko n'eut pas le dessus. Les légions de la Corneille et de la Hyène s'en donnèrent à coeur joie. Les plus nobles dames et seigneurs, dont la fierté frôlait l'arrogance, furent envoyés à Londra assouvir les fantasmes et les besoins des favoris de Huon des façons les plus humiliantes et insultantes qui soient.

Après la libération, les survivants des rafles et des massacres s'inspireront des modèles occidentaux de monarchie constitutionnelle et la Slavie s'industrialisera avec une efficacité exceptionnelle. Elle surveillera avec intérêt les manoeuvres moscoviennes, dont elle commencera à saisir le sens. Elle sera finalement la première à proposer son aide au jeune czar Sergueï lorsque l'ennemi asiacommunistain se sera dévoilé. La Slavie sera bientôt imitée par d'autres royaumes de l'est, la Moscovie tombant très vite aux mains du nouvel envahisseur.

Tchekia

L'agriculture et la chasse sont les principales sources de subsistance de la population tchèke. Le sol est exploité pour son fer, mais son exportation est très limitée suite à la mise au ban des commerçants tchèkes qui ont orgueilleusement refusé le totalitarisme des guildes marchandes occidentales.

Beaucoup de villes ont été détruites au cours du Tragique Millénaire et le niveau de mutation est élevé. Néanmoins, des petites cités ont été rebâties sur les ruines irradiées et la civilisation a depuis longtemps reconquis ses droits. La Tchekia est un inextricable noeud d'intrigues, largement alimenté par les diplomates granbretons. Elle est divisée en plusieurs régions autonomes, telles la Bohème, la Slovaquie, la Magyarie Septentrionale et la Ruthanie. La Bohème est gouvernée depuis Praha par le vieux roi Trazla, mais exerce la politique dominante du pays. La Slovaquie et la Ruthanie sont dirigés par plus d'une douzaine de «seigneurs» locaux, se disputant les droits de servage, les routes commerciales et les impôts du petit peuple. Plus d'un conflit a éclaté dans cette partie de la Tchekia, où une poignée de chevaliers mène des armées de serfs contre leurs voisins rivaux.





Depuis la révolution qui a mis fin, il y a deux siècles, à l'infernale domination de la Moscovie, la Tchekia est un perpétuel foyer de combats et de guerres civiles, supportés par une économie malingre. A l'époque de la Guerre des Joyaux, la Tchekia prit le parti de la Slavie contre les guildes marchandes. Si la nation voisine avait une situation économique suffisante pour s'en remettre, ce ne fut pas le cas de la Tchekia. Elle est depuis un pays moribond, contraint de chercher les capitaux dans des pillages et des raids divers.

Les terres tchèkes ont été savamment conquises par le Ténébreux Empire, comme on cueille un fruit bien mûr. Les troupes granbretonnes, envoyées supporter telle ou telle faction dans les éternelles luttes civiles, ont innocemment pris le contrôle des zones stratégiques. Abusant de la confiance dont ils jouissaient, les diplomates de l'empire se virent confier de plus en plus souvent la gestion des terres, ce qui permit aux seigneurs de guerroyer tranquillement entre eux.

A l'approche de la chute du Ténébreux Empire, seule une poignée de seigneurs tchèks aura pris conscience de la sournoise domination granbretonne initiée par le machiavélique Shenegar Trott. Malgré des tentatives d'actions communes contre la Granbretanne, leurs efforts seront vains jusqu'à la révolution de Meliadus où la plupart des troupes impériales repartiront en catastrophe pour Londra, sous le harcèlement permanent des rusés Tchèkes. Il faudra néanmoins quelque temps avant que les fiefs respectifs de chacun de ces seigneurs soient suffisamment revitalisés pour pouvoir se quereller à nouveau.

Ukranie

L'Ukranie est un ensemble de vastes plaines dessinées par de basses collines ondoyantes, des pâturages abondants offrant aux troupeaux nomades d'herbivores une variété coriace d'herbes mutantes et de petits arbustes produisant des baies dont les propriétés hallucinogènes sont inattendues. Faiblement peuplée et essentiellement rurale ou minière, l'Ukranie originelle a été engloutie au cours du Tragique Millénaire et la majeure partie de sa population a disparu ou s'est déplacée vers des contrées plus clémentes.

Avec l'ascension de l'Empire Moscovien, trois siècles avant les romans de Hawkmoon, les hommes y reviennent peu à peu, attirés par la perspective de ces vastes étendues arables attendant d'être cultivées. Ainsi, des communautés agricoles ont pris racine un peu partout. Leurs protections contre les hordes mutantes belliqueuses sont constituées de remparts de bois et de fossés hérissés de piques vicieuses.

Les anciennes cités sont toutes abandonnées à l'exception de Kiev, d'où le prince Goradz a revendiqué le pays entier et y a établi sa capitale. En fait, la puissance de ce roitelet autoproclamé ne lui permet pas de contrôler un territoire de plus de 50 km autour de Kiev. Goradz complote, intrigue, achète et soudoie pour obtenir toutes les alliances qui lui permettraient de défier impunément la Moscovie. L'attaque éclair granbretonne menée contre la ville de Kerninsburg lui permettra d'asseoir confortablement son influence dans cette ancienne province moscovienne.



L'Ukranie propose de nombreuses particularités extraordinaires. Le Pont de Vie est une architecture datant de l'âge d'or. Outre le fait qu'il semble tissé de rayons lumineux, les voyageurs qui le franchissent sont systématiquement soulagés de la fatigue et de la lassitude. Le château du Dieu Fou est également basé en Ukranie et ses environs sont les témoins de nombreuses disparitions inexpliquées.

Des rumeurs étranges courent sur des bandes de mutants déments et puissants, que les pionniers ukraniens ont peine à repousser. C'est en Ukranie qu'eurent lieu quelques unes des pires mutations de l'Europe, aussi la population humaine isole-t-elle et tue-t-elle tous les mutants dès qu'elle le peut. Malheureusement pour elle, c'est généralement l'inverse qui se produit lors de ces tentatives. Pour ces raisons, les Ukraniens sont renfermés et repliés sur eux-mêmes. Ils sont terrifiés par les mutants et se montrent soupçonneux avec les étrangers.

Devant l'ascension granbretonne et la chute de la Moscovie, le prince Goradz composa une attitude de neutralité jusqu'à ce que le Ténébreux Empire fut à ses portes. Un marché bilatéral fut passé avec les ambassadeurs dépêchés par Huon. Celui-ci stipulait qu'en l'échange du titre de connétable de la légion du Faucon et de l'aide de la Granbretanne dans l'élimination du péril mutant qui rongeait l'Ukranie, Goradz deviendrait vassal du Ténébreux Empire et collaborerait aux actions de guerre contre la Turkia.

Les deux partis ont respecté leurs engagements et Goradz a vu s'étendre son autorité au-delà des environs de Kiev grâce aux campagnes anti-mutantes menées par l'ordre du Taureau. La Granbretanne a également formé et entraîné des milices ukraniennes pour qu'elles assument seules la lutte contre les mutants après que les légions de Saka Gerden aient fait un nettoyage sommaire mais encourageant. De plus, l'Empire a invité les mutants les moins asociaux à rejoindre la Granbretanne et son ordre du Mutant, grossissant ainsi son potentiel militaire.

Après la chute du Ténébreux Empire, Goradz restera maître de ses terres fraîchement pacifiées mais devra s'opposer à la Moscovie asphyxiée, en quête de terres nouvelles, et bientôt à l'Asiacommunista à laquelle elle résistera farouchement, laissant aux nations européennes le temps de préparer une riposte.

Le Proche Orient

Située à plusieurs mois de voyage de l'Europe occidentale, la culture orientale est mystérieuse et sophistiquée. Les villes du Proche Orient ont donné naissance à des érudits parmi les plus réputés de leur génération. Mais en même temps, ses déserts vitrifiés abritent des bandes de nomades, pillards et sanguinaires. Les rares oasis sont entre les mains des nomades et les caravanes commerciales sont obligées de leur payer des taxes exorbitantes pour être ravitaillées en eau. Elles sont ensuite prises en filature,et généralement pillées lors de la traversée du désert.

Les esclavagistes écument ces contrées, s'en prenant aux faibles et aux étrangers. Les femmes occidentales suscitent bien des convoitises et représentent des biens rares et coûteux. Il est de coutume pour les nobles vivant dans les émirats, les califats, ou les royaumes d'orient d'entretenir des harems surveillés par des eunuques. Les grâces blanches qui y évoluent sont convoitées comme des bijoux sans prix.

Arabie

Les terres d'Arabie s'étendent au sud de la Syria. Elles sont si lointaines que l'occident soupçonne à peine leur existence. Seules les merveilleuses légendes anciennes et la curiosité provoquée par la rumeur de sa richesse époustouflante font que l'Arabie n'a pas été totalement oubliée. Ses vastes déserts sont clairsemés de cités merveilleuses et opulentes, dirigées par des émirs avisés.

Historiquement, l'Arabie est à la source des cultures des différents pays du Proche Orient. Cependant, les leçons du passé lui ont enseigné la modestie et elle reste désormais très discrète sur sa valeur. En effet, en des temps reculés, alors que l'Empire des Glaces n'en était encore qu'à ses balbutiements, la Grande Arabie étendait sa domination sur tout le Proche Orient. Dans son orgueil, elle entra en conflit avec l'Aegypte et ses dieux animaux réputés invincibles et fut cruellement défaite. Des années glorieuses des Sultanats ne restent plus aujourd'hui qu'une civilisation poussive mais éclairée.

En Arabie, la science a été totalement démystifiée. Les sultans, pratiquant le mécénat, entretiennent des cohortes de savants ayant pour occupation de réaliser divers miracles sous le regard amusé et critique des courtisans. Il en résulte parfois des inventions utiles, mais rarement dupliquées. Le secret de la transmutation du plomb en or a été découvert plusieurs fois, pour être perdu aussitôt ! Les principaux domaines de prédilections sont l'astronomie, l'astrologie et la voyance. Si les sultans s'entourent d'astrologues, ils leur permettent rarement d'influer sur la politique du sultanat, quelles que soient leurs prédictions. A plusieurs reprises, des charlatans essayèrent dans le passé d'obtenir le pouvoir par ce biais et c'est ce qui provoqua la chute de la Grande Arabie.

Les sultanats arabiens sont en paix depuis de nombreuses générations. Leurs dirigeants se réunissent toutes les décades afin d'écouter les réclamations et les mécontentements, que chacun essaie de satisfaire au mieux. Les conflits sont donc très rares et la patience est devenue une vertu banale, dix ans d'attente étant nécessaires pour régulariser un quelconque problème, aussi insignifiant soit-il.

Les Arabiens s'intéressent vivement aux pays occidentaux, tout aussi mystérieux à leurs yeux que l'Arabie le paraît à l'Espanyia ou à la Germanie. Ils organisent de coûteuses caravanes vers la Perse, la Syria ou la Turkia, afin d'obtenir des nouvelles fraîches sur ces civilisations méconnues. A chacune des oasis, les caravanes paient aux nomades les taxes exorbitantes sur l'eau sans même chercher à marchander. Aux yeux des Syriens et des Persans, les Arabiens sont dotés d'une colossale richesse, source de bien des convoitises. Mais à l'instar des caravaniers, capables de mettre en fuite des pillards bien plus nombreux, les armées arabiennes ont toujours repoussé les nomades. Leur secret : discipline, organisation et stratégies éprouvées.





Kyprus

Kyprus correspond à l'ancien état insulaire de la mer du Milieu, et ne peut que difficilement être classée parmi les pays du Proche Orient. Toutefois son éloignement de l'Europe occidentale le justifie d'une certaine façon. Le climat y est sec et ensoleillé avec des hivers doux. Le pays est montagneux et parsemé de ruines d'anciens châteaux. Des aigles gigantesques, jamais dressés pour la monte, vivent dans ses rares forêts et sur les cimes de ses montagnes. Kyprus a peu de ressources naturelles et la pêche, la chasse et l'agriculture constituent ses principales activités économiques. La plupart des Kypriotes sont basanés, bien que certains individus soient blonds.

Un conseil représentant l'Empire du Milieu à Nikosia décide des actions politiques et des cours commerciaux des produits orientaux. L'île est un des comptoirs commerciaux orientaux de l'Empire du Milieu et abrite par conséquent de nombreux spanyars, qui n'ont pas revu le bercail depuis de nombreuses années. Kyprus est également l'enjeu militaire des luttes opposant la Turkia et la Grekie à l'Espanyia.

La chute de Kyprus aux mains du baron Gorden Valt précéda la conquête de la Turkia par le même général granbreton. Kyprus ne fut qu'une simple étape, mais une importante garnison y a été placée, l'île étant devenue le rendez-vous plaisancier de nombreux dignitaires du Ténébreux Empire. La sécurité y est donc assurée par tous les moyens. La majorité de la population a été déportée à Londra, et seuls demeurent encore les esclaves et serviteurs des plaisanciers, ainsi qu'une population libre minimale autorisée à exploiter les ressources naturelles de l'île.

Ce sont les Turks qui libéreront Kyprus de l'influence de la Granbretanne, lorsqu'ils annexeront l'île. Cependant, les Kypriotes n'étant plus freinés par le dispositif de sécurité granbreton, ils feront triompher un terrorisme sanglant visant le retour à l'indépendance. La Grekie et l'Espanyia soutiendront bien entendu les indépendantistes, dans l'espoir de les attirer plus tard dans leur giron.

Perse

La Perse comprend l'Iran actuel et une partie de l'Irak. Dans sa majorité, le pays n'est qu'un vaste plateau entrecoupé de montagnes, d'où coulent les rivières. Celles-ci sculptent des vallées fertiles en traversant les déserts, constitués par d'anciens fonds de mer. Ceux-ci sont donc salés, plats et très arides. Dans les montagnes et les vallées non cultivées, on peut trouver des territoires sauvages et lugubres, habités par de nombreuses espèces d'animaux, parfois mutantes. Peu de terres sont arables, aussi la plupart des Persans sont des nomades qui suivent leurs troupeaux, composés de petit et gros bétail. La Perse est un pays belliqueux, et le pouvoir change souvent de mains. Les luttes sanglantes entre villages ou marchands rivaux sont fréquentes et rarement déplorées.

La Perse constitue un pays mystérieux et très peu connu en Europe. Il a donné naissance à de nombreux philosophes et érudits, qui ont rassemblé une quantité incroyable de savoirs technologiques que l'on croyait perdus. L'Amawarzi, tome poussiéreux assez méconnu, contient le secret de l'élaboration du Joyau Noir, dont la fonction serait d'accueillir l'âme maléfique d'une divinité d'une ère révolue. Cependant, les détenteurs de ces connaissances sont pourchassés et cruellement immolés par la populace des plus superstitieuses, les contraignant à la clandestinité.

Les déserts persans accueillent de nombreuses ruines du Tragique Millénaire, pour la plupart en triste état et inexploitables. Mais pour qui dispose d'anciennes sources écrites, comme le Lexicon, l'existence de cités fabuleuses promet à l'explorateur des merveilles technologiques incroyables. Parce que Soryandum avait été choisie par la Granbretanne comme le site de construction d'un ornithodrome, le Peuple des Ombres eut à utiliser une de ses plus puissantes machines. Grâce au concours de Hawkmoon et d'Oladahn, la ville entière put être transportée dans une dimension voisine.

La Perse centrale est dirigée depuis Hamadan par une reine. A l'époque des exploits de Hawkmoon, la reine Frawbra y réprimait un soulèvement des partisans de son frère, soutenu par le Ténébreux Empire et le baron Meliadus. A nouveau, Hawkmoon joua un rôle déterminant dans la sauvegarde de Hamadan. La reine Frawbra lui offrit son royaume en récompense, mais le jeune duc de Köln déclina sa proposition pour rejoindre Yisselda, sa promise.

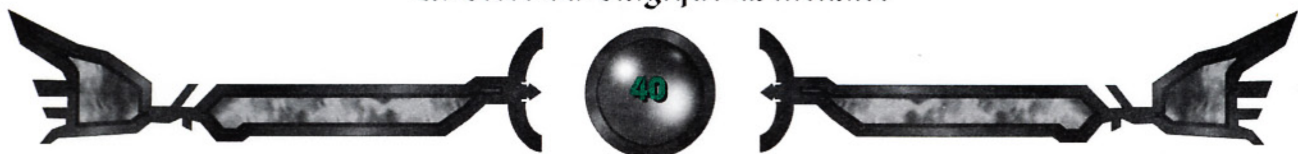
Après sa défaite à Hamadan, l'empire ne pourra assurer son emprise sur les territoires persans, qu'il cédera aux déserts et aux partisans de la reine. Sa limite d'expansion manifestement atteinte, il préférera se revigorer quelques années avant de reprendre ses conquêtes.

Syria

La Syria comprend les actuels Syrie, Jordanie, Israël et Liban. Le pays est essentiellement composé de déserts et de montagnes, à l'exception de la côte de la mer du Milieu où l'agriculture prospère. Les déserts sont des territoires désolés où seuls survivent des buissons desséchés et de petits animaux. Le pays est chaud, sec et aride. Les frontières avec la mystérieuse Aegypte sont en paix depuis plusieurs décennies, grâce au métissage des tribus nomades frontalières.

La population est peu importante et essentiellement nomade. Le taux de mutation élevé a provoqué l'apparition de toute une faune adaptée aux environnements irradiés et vitrifiés des déserts syriens. Des bandes de pillards, composées également d'humains et de mutants, sillonnent les terres accidentées à la recherche de leurs proies. Pour résister à ce péril, les fermiers vivant sur les côtes se sont regroupés en communautés agricoles, retranchées derrière de hautes palissades, constituant ainsi de véritables villages fortifiés.

Les Syriens occidentaux sont pour la plupart des fermiers, bien que certains embrassent l'art de la pêche, du commerce maritime ou de la piraterie. Leurs cousins orientaux sont des nomades vivant de leurs troupeaux de chèvres et de moutons. Ces derniers forment des communautés belliqueuses, pratiquant sans





remords l'esclavage. Si les mutants sont parfaitement intégrés à leur système social, les discriminations sexistes sont outrancieuses. Les tribus nomades sont dirigées par des chefs héréditaires, prompt à la cruauté et souvent arbitraires. La conquête de la Syria s'amorcera assez tardivement, en parallèle à celle de la Perse. Le pays ne proposant pas ou peu de villes, et aucun siège d'un quelconque pouvoir politique, le Ténébreux Empire renoncera assez vite à soumettre les sauvages errant dans les déserts vitrifiés. Il concentrera plutôt ses efforts sur les communautés agricoles occidentales, plus productives et profitables.

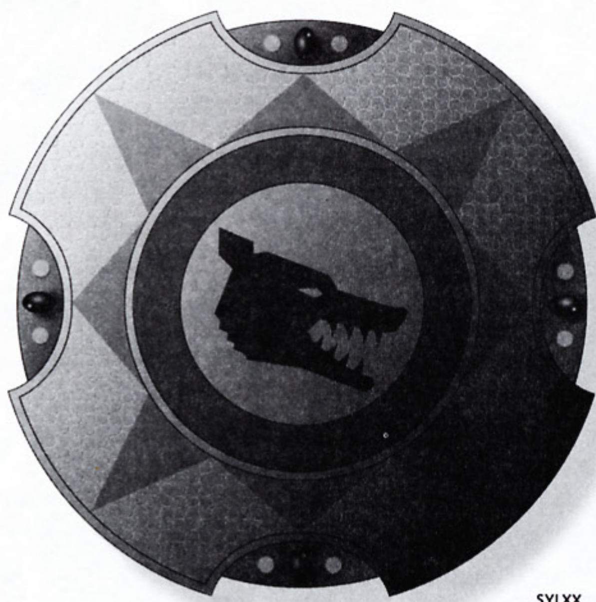
Après la chute de l'empire, certains capitaines granbretons demeureront en Syria avec leurs hommes et prendront le commandement de certaines bandes nomades. Seule la rivalité les empêchera de faire de la Syria un royaume unifié.

Turkia

La Turkia est un pays de montagnes abruptes. De tous les pays du Proche Orient, il est le plus proche des royaumes occidentaux. Les vallées et les plaines situées le long de la mer du Milieu fournissent des récoltes tout juste suffisantes pour nourrir une population de faible importance. En outre, autre facteur de réduction démographique, la Turkia est souvent victime de tremblements de terre dévastateurs. Riche en fer et en cuivre, ce pays échange souvent ces produits contre les biens dont il a besoin. Le contrée, fortement marquée par les mutations du Tragique Millénaire, voit les mutants généralement tués à la naissance. En effet, la Turkia ne dispose pas de suffisamment de ressources alimentaires pour nourrir toute la population et permettre son maintien en bonne santé.

Politiquement, la Turkia est divisée en de nombreux petits califats, chacun gouverné par un seigneur vindicatif. Le faible roi Kodez gouverne timidement depuis Ankara, sous l'influence de plus en plus marquée de ses conseillers, ambassadeurs du roi Huon pour la plupart. Les ministres opposés aux avis des Granbretons ont été démissionnés, exilés ou éliminés. La politique turke a alors pris un tour moins poussif, à la satisfaction des nostalgiques du roi Shabhez II, père défunt de Kodez. Tout d'abord, le triangle d'hostilité formé entre la Grekie, l'Empire du Milieu spanyar et la Turkia s'est reformé, avec pour motif de conflit l'éternelle prétention turke sur l'île de Kyprus. La dernière tentative turke pour arracher ladite île aux spanyars s'est soldée par un cuisant échec.

Une guerre civile a éclaté entre les partisans de Kodez, allié de la Granbretanne, et la ligue formée par ceux écartés du pouvoir par les complots des Seigneurs Ténébreux. Ces derniers organisent des raids, secrètement préparés dans les villes franches appartenant à l'Empire du Milieu et communiquant avec la mer Egée. Les légions granbretonnes, alliées du roi Kodez, sont déployées un peu partout en Turkia, supplantant progressivement les faibles milices et autorités turkes. La population écrasée par la répression granbretonne, la guerre civile menacera d'éclater jusqu'à l'attentat mettant fin aux jours de Kodez. Cet incident sera l'occasion rêvée pour le Ténébreux Empire d'imposer un de ses hommes de paille à la tête du royaume. Le mécontentement général sera vite réprimé par les légions omniprésentes. Les rebelles vivront des jours difficiles jusqu'à la révolte de Meliadus qui entraînera le retrait de la quasi-totalité des troupes de l'empire. Le roi fantoche sera déposé après la chute de l'empire. Dans les mois qui suivront, la Turkia annexera Kyprus.







Création du Personnage





Les Caractéristiques

Chacune des sept caractéristiques représente une vision globale des capacités et du comportement vraisemblable d'un aventurier. Le fait de toujours calculer les caractéristiques de la même façon permet aux joueurs de faire des comparaisons et d'anticiper les situations les plus favorables pour leur aventurier.

• Une caractéristique élevée est toujours préférable.

• Dans une certaine mesure, les caractéristiques peuvent augmenter ou diminuer de façon naturelle. Elles peuvent également être améliorées ou réduites par la science, laquelle ne connaît pas vraiment de limites. Les blessures peuvent diminuer toutes les caractéristiques à l'exception du Pouvoir.

• L'INT et le POU peuvent augmenter de façon naturelle sans subir de restrictions.

FOR (Force)

La Force mesure la puissance musculaire d'un aventurier. Elle indique le poids qu'une personne peut soulever, pousser ou tirer, et la fermeté avec laquelle elle peut s'agripper.

La Force détermine si l'aventurier peut manier la plus lourde des armes de contact avec un maximum d'efficacité. Elle sert aussi à calculer le modificateur aux dégâts (abrév. MD), lequel peut accroître les effets des attaques portées au contact.

La FOR humaine ne peut excéder le score naturel de 21. Un aventurier à la Force réduite à zéro serait invalide et incapable de quitter son lit par ses propres moyens. Livré à lui-même, il périrait rapidement de faim.

CON (Constitution)

La Constitution résume à elle seule la santé, la vigueur et la vitalité d'un aventurier normalement constitué. Elle contribue au calcul de la capacité de résistance à la noyade et à l'asphyxie du personnage.

Le poison, la maladie, les radiations et certains effets produits par la sorcellerie ou la science peuvent occasionner des dégâts attaquant spécifiquement la CON. Les aventuriers dotés d'un score élevé en CON ont davantage de chances d'y résister. Ils ont aussi davantage de points de vie, ce qui les rend plus difficiles à tuer.

La CON humaine ne peut excéder le score naturel de 21. S'il tombe à zéro points de Constitution, l'aventurier meurt, privé de sa dernière étincelle de vitalité.

TAI (Taille)

La caractéristique de Taille représente une moyenne effectuée entre la taille et le poids de l'aventurier. Elle permet de déterminer si un personnage peut voir par-dessus un obstacle, se glisser dans une ouverture étroite ou être aperçu dans les hautes herbes.

Cette caractéristique permet également de calculer les points de vie et le modificateur aux dégâts de l'aventurier. Pour simuler la perte d'un ou plusieurs membres, on diminue ses scores de TAI et de DEX.

La TAI humaine ne peut excéder le score naturel de 21. Si le personnage se retrouve dans l'impossibilité de se nourrir, il meurt après avoir perdu la moitié de ses points de TAI (il en perd 2 par semaine de jeûne).

S'il perd, d'une manière ou d'une autre, l'ensemble de ses points de TAI, il disparaît ! Et seul le maître de jeu sait où il réapparaît.





INT (Intelligence)

Cette caractéristique représente la capacité à apprendre, à mémoriser et à analyser de l'aventurier. Le score d'INT correspond aussi au nombre de procédés scientifiques que le personnage peut mettre en oeuvre. En fait, tant d'éléments dépendent de l'INT qu'il s'agit très vraisemblablement de la caractéristique la plus importante.

Le jet d'Idée (INT x5) constitue une formule fort pratique. Pour mettre en oeuvre efficacement les sciences, le personnage doit avoir un score minimum de 13 en INT.

L'intelligence humaine peut augmenter sans jamais rencontrer de limite. Un aventurier dépourvu d'INT est plus stupide que la plupart des bêtes qui disposent encore de leur instinct. Livré à lui même, un tel aventurier périra rapidement de faim.

POU (Pouvoir)

Le Pouvoir détermine la force d'âme, la volonté, la confiance et le contrôle de soi-même d'un aventurier. Le score de POU indique également le nombre de points de magie maximum d'un personnage, s'il lui est donné la chance d'étudier et de pratiquer la magie. L'aventurier doit alors avoir un score minimum de 16 en POU.

La formule POU x5 s'avère très pratique. On lui donne le nom de jet de Chance.

Le Pouvoir humain peut augmenter sans jamais rencontrer de limite. Un aventurier dépourvu de POU n'a aucune volonté et se comporte comme un zombie.

DEX (Dextérité)

Une Dextérité élevée donne des aventuriers plus rapides et plus agiles. Elle leur procure en outre un plus grand potentiel d'activités réalisables en un round (unité de temps communément employée). Un jet de DEX réussi permet à l'aventurier d'éviter une chute, de rester debout à la suite d'une puissante bourrasque, d'accomplir une tâche demandant délicatesse ou doigté, etc.

La formule DEX x5 porte le nom de jet de Dextérité.

La DEX humaine ne peut excéder le score naturel de 21. Un aventurier dont le score de DEX tomberait à zéro serait incapable d'accomplir la moindre activité physique sans avoir réussi au préalable un jet de Chance. Livré à lui même, un tel personnage périra rapidement de faim.

APP (Apparence)

L'Apparence représente de façon subjective le charme, la grâce, le naturel, le dynamisme et le pouvoir de séduction. Elle détermine les premières impressions ainsi que le désir des gens à fréquenter l'aventurier.

Un faible score d'APP est signe de laideur ou témoigne d'un aspect particulièrement antipathique. Un fort score d'APP n'implique pas nécessairement une grande beauté : il peut refléter un visage mémorable ou la faculté de mettre les gens à l'aise.

La formule APP x5 est pratique et porte le nom de jet de Charisme.

L'APP humaine ne peut excéder le score naturel de 21. Un aventurier dont le score d'APP est de zéro provoque le dégoût et la répulsion où qu'il se trouve.

Modification des Caractéristiques

La science peut améliorer n'importe quelle caractéristique. Les blessures et la science peuvent affaiblir n'importe quelle caractéristique.

La réussite d'un jet effectué sur la Table de Résistance peut améliorer la FOR, la CON, la DEX, l'INT ou le POU. Le jet doit s'opposer à un adversaire dont la caractéristique est supérieure ou égale à celle de l'aventurier. Reportez-vous au chapitre consacré au Système de Jeu pour plus d'informations.

L'INT et le POU peuvent dépasser le score de 21 de façon naturelle et permanente.

- Lorsqu'une caractéristique est modifiée, les jets multiplicateurs associés à une caractéristique (Idée, Chance, etc.) le sont également.
- Les points de vie et le modificateur aux dégâts peuvent changer. Cela dépend de la caractéristique et du nombre de points sur lesquels porte la modification.
- Le chapitre sur la science présente des moyens spécifiques pour augmenter l'INT d'un personnage.

Jets Importants

FOR, CON, TAI, INT, POU, DEX, APP : lancez 2D6+6

Jet d'Idée : INT x5

Jet de Chance : POU x5

Jet de Dextérité : DEX x5

Jet de Charisme : APP x5

Points de Vie : (CON+TAI)/2 (arrondissez au chiffre supérieur)

FOR+TAI : se reporter à la **Table des Modificateurs aux Dégâts**.

INT : INT libre



Jets de Caractéristique

On utilise généralement ce type de jet lorsque l'utilisation d'une compétence s'avère inadéquat. Le maître de jeu décide de la caractéristique et du multiplicateur à appliquer (DEX x4 par exemple pour éviter une chute) et désigne les aventuriers autorisés à le tenter. Ensuite, les joueurs lancent un D100 en espérant obtenir un résultat inférieur ou égal au jet demandé.

Les multiplicateurs de faible valeur servent à l'accomplissement de tâches difficiles. Les multiplicateurs élevés servent à des tâches plus faciles.

Le résultat 00 indique toujours un échec. Que le score de caractéristique ou le multiplicateur soit élevé ou non, vous devrez toujours utiliser un D100 pour effectuer vos jets de caractéristique. Nous avons déjà parlé de quatre jets de caractéristique, lesquels sont tous dotés d'un multiplicateur x5.

Jet de Dextérité (DEX x5)

Le jet de Dextérité permet de juger des actions qu'aucune compétence du jeu ne vient épauler. Par exemple, il pourrait déterminer si l'aventurier a été capable de ramasser son armure ou s'il est parvenu à s'agripper à la vigne qui orne le rebord de la falaise.

Jet d'Idée (INT x5)

Ce jet représente la faculté de faire de bonnes estimations ou de prendre des décisions prudentes. Elle peut également indiquer la présence d'esprit d'un aventurier : par exemple, a-t-il eu le réflexe de prendre une bonne inspiration avant de tomber dans l'eau avec son armure ?

Réservez les jets de Chercher aux objets dissimulés, utilisez ceux de Sagacité pour comprendre les gens, et recourez aux jets d'Evaluation pour déterminer la valeur des choses.

Jet de Chance (POU x5)

La Chance, c'est la faculté de se trouver au bon endroit au bon moment, ou encore celle d'échapper aux conséquences des torts que l'on cause. Par exemple, est-ce aux pieds de l'aventurier que roule la pièce d'or lorsque éclate la bagarre pour sa possession ? Sera-t-il choisi par les miliciens pour aller croupir sur le pilori en guise d'exemple ?

Jet de Charisme (APP x5)

A-t-il fait bonne impression ? A-t-elle attiré l'attention de tout le monde ? Quelles ont été les conséquences de ce regard appuyé à la femme du baron ? Quelle est la personne vers laquelle le groupe se tourne en premier ?

La réussite d'un jet de Charisme peut également améliorer les chances de succès d'un jet en Marchander, Baratin ou Eloquence.

Taille des Aventuriers

Il ne s'agit pas ici de la Table d'Equivalence des Tailles, laquelle figure au chapitre consacré au Système de Jeu. La table donnée ci-après vous donne un éventail de choix parmi lesquels vous pourrez établir la taille et le poids de votre aventurier en vous basant sur sa TAI. Les fourchettes données correspondent aux extrêmes de poids d'un humain normal : elles sont descriptives et n'ont aucune signification sur le plan du jeu.

TAI	Taille (cm)	Poids (kg)
8	150-155	36-73
9	155-160	39-82
10	160-165	41-91
11	165-170	43-100
12	170-175	46-109
13	175-180	50-118
14	180-185	55-127
15	185-190	59-136
16	190-195	64-146
17	195-200	68-155
18	200-205	73-164
19	205-210	82-173
20	210-215	90-182
21	215-220	100-191

Modificateur aux Dégâts

Tous les êtres physiques disposent d'un Modificateur aux Dégâts, mais ce dernier peut très bien être égal à zéro ou consister en une valeur négative. En moyenne, on considère que les créatures les plus grandes et plus fortes peuvent porter des attaques plus puissantes que les êtres plus petits et plus faibles.

Pour calculer un Modificateur aux Dégâts, additionnez la FOR et la TAI de l'aventurier, puis cherchez les données correspondantes dans la Table des Modificateurs aux Dégâts.

Les modificateurs aux Dégâts sont exprimés sous la forme de jets de D4 ou de D6, et s'appliquent également aux créatures artificielles créées par la science.

Parfois, les règles renvoient à des Modificateurs aux Dégâts réduits de moitié. Pour ce faire, lancez votre MD (abréviation de Modificateur aux Dégâts) habituel et divisez le résultat obtenu par deux. Arrondissez au chiffre supérieur.

- Au corps à corps, ajoutez le Modificateur aux dégâts à toutes les attaques des aventuriers, y compris celles portées à l'encontre de cibles inanimées (porte, mur...).



• Pour les armes lancées ou les arcs et flèches, vous devez ajouter la moitié du Modificateur de Dégâts aux dégâts infligés.

• N'ajoutez aucun Modificateur de Dégâts aux attaques d'armes technologiques et d'arbalètes.

• Les maîtres de jeu ne doivent pas ajouter de Modificateur de Dégâts aux attaques par morsure des animaux naturels ou non, à moins qu'un MD ne soit mentionné pour cette attaque.

• Lorsque vous lancez les dés pour déterminer les dégâts, un résultat inférieur ou égal à zéro indique que le coup était trop faible pour occasionner une blessure.

Modificateurs aux Dégâts

FOR+TAI	Modificateur aux Dégâts
2-12	-1D6
13-16	-1D4
17-24	aucun
25-32	+1D4
33-40	+1D6
51-56	+2D6
57-72	+3D6
73-88	+4D6
89-104	+5D6
105-120	+6D6
121-136	+7D6
137-152	+8D6
153-168	+9D6
169-184	+10D6

Ajoutez 1D6 par tranche de 16 points (nombre entier ou arrondi) supplémentaire.

Points de Vie

Les êtres physiques disposent de points de vie. Déterminez ces derniers en additionnant la CON et la TAI de l'aventurier, puis en divisant le résultat par deux. Arrondissez toujours au chiffre supérieur.

Lorsqu'un aventurier perd des points de vie, il barre le nombre adéquat sur sa feuille d'aventurier. Les points de vie perdus se régénèrent de façon naturelle à raison de 1D3 points de vie par semaine de jeu (la compétence Médecine Rudimentaire, certains secrets technologiques, ainsi que la mutation Régénération peuvent également redonner des points de vie).

• Si les points de vie tombent à deux ou moins, l'aventurier perd connaissance.

• Quand les points de vie atteignent zéro ou moins, l'aventurier meurt à la fin du round suivant sauf si ses points de vie peuvent être portés par une tierce personne à +1 ou davantage.

Intelligence Libre

Il s'agit de la quantité d'informations attenant à la science que votre aventurier peut mémoriser. Elle peut éventuellement servir à mémoriser des formes de magie, mais c'est déjà beaucoup plus exceptionnel.

• Si l'INT Libre de l'aventurier tombe à zéro, il ne peut plus rien mémoriser. Il faudra qu'il oublie d'anciennes connaissances pour laisser place aux nouvelles.

• Les connaissances savantes que l'aventurier est susceptible de mémoriser se présentent avec une complexité, notée COMP. Au total, l'aventurier ne peut avoir mémorisé plus de points de COMP qu'il n'a de points d'INT Libre.

Le Bâton Runique

Contrairement au jeu Elric, Hawkmoon ne présente pas de système d'allégeance aux trois forces cosmiques que sont la Loi, le Chaos et la Balance. Depuis l'apocalypse magique qui a effacé les Jeunes Royaumes au profit de la Terre, le concept d'allégeance a perdu son sens. Désormais, les hommes sont libres de l'influence des Seigneurs d'En Haut, et ni les partisans de la Loi, ni ceux du Chaos n'ont pouvoir sur l'humanité. La seule allégeance qui asservit toujours l'Homme est le Destin, représenté par le Bâton Runique. Le Bâton Runique est le Gardien de l'Histoire de l'Homme et il contrôle sa Destinée. Ses objectifs sont obscurs, mais il tisse depuis des millénaires les événements qui conduiront l'humanité vers son but ultime.

En règle générale, l'homme mène sa vie sans que ses actions déterminent l'avenir de sa race. La plupart des conquérants, des despotes, des explorateurs ou des visionnaires ont tenté d'infléchir le cours de leur destinée ou celle de leur nation. Il en a résulté des guerres, des découvertes, des événements que le Bâton Runique réservait pour l'avenir ou pour jamais. Ainsi, l'homme s'est montré capable de précipiter le cours des choses, en bien ou en mal.

«Ceux qui osent jurer sur le Bâton Runique doivent ensuite profiter ou souffrir des conséquences de l'inexorable destinée qu'ils ont ainsi mis en branle. Depuis qu'existe le Bâton Runique, plusieurs serments semblables ont été prononcés ; mais aucun n'eut d'aussi vastes et terribles effets que celui que prêta le baron Meliadus de Kroiden...»

- Haute Histoire du Bâton Runique





Gagner des Points d'Alliance

Tous les personnages gagnent des points d'Alliance grâce à certaines actions. Des points positifs peuvent être gagnés en assurant la stabilité de la Balance Cosmique, en se montrant bienveillant, charitable ou créatif. Les points négatifs sont accumulés à la suite d'actions gratuites, égoïstes ou volontairement destructrices.

Au terme de chaque session de jeu, le maître de jeu estime le nombre de points d'Alliance positifs et négatifs qu'a totalisé chaque aventurier au cours de la partie. Les points négatifs sont retirés aux points positifs. Si le résultat de la soustraction est positif, il est ajouté au score de points d'Alliance positifs de l'aventurier. S'il est négatif, le résultat est ajouté aux points négatifs.

Gagner des Points d'Alliance Positifs

Action	Gain
Aider un agent du Bâton Runique	5
Aimer sincèrement une autre personne	3
Créer quelque chose d'unique et de magnifique	1
Déjouer les plans d'un agent de la Granbretanne	2
Déjouer les plans d'un ennemi de la Balance	2
Enoncer une vérité significative	1
Libérer quelqu'un	1
Soigner une personne atteinte d'une maladie mortelle	1
Sauver une personne en danger	2
Tuer un agent de la Granbretanne	3
Tuer un ennemi de la Balance Cosmique	3

Gagner des Points d'Alliance Négatifs

Action	Gain
Apprendre un sort	2
Assassiner une personne	3
Emprisonner un individu	1
Enoncer un mensonge significatif	1
Participer aux plans d'un agent de la Granbretanne	2
Participer aux plans d'un ennemi de la Balance	2
Prêter serment sur le Bâton Runique	2
S'adonner à la vengeance	3
S'opposer à un agent du Bâton Runique	5
S'allier à la Granbretanne	3
S'allier à un ennemi de la Balance Cosmique	3
Tirer avantage des plus pauvres ou des plus faibles	1
Utiliser un sort	Points de magie dépensés

La liste ci-contre n'est pas exhaustive. Le maître de jeu est invité à attribuer des points d'Alliance positifs ou négatifs à sa convenance, tout en respectant un certain équilibre de jeu. Le gain pour une action n'excédera que rarement 3 points.

Exemple : *pour sauver son ami Neymar de Rouen, capturé par des masques de Loup, Louis-Théodore manipule de pauvres mendiants (Tirer avantage des plus faibles : 1 point négatif), attisant leur colère contre les Seigneurs Ténébreux afin qu'ils manifestent bruyamment. Ils sont sévèrement dispersés par les légionnaires impériaux (plusieurs mendiants sont exécutés sur place), mais la diversion est suffisante pour permettre à l'aventurier de s'introduire discrètement dans les geôles.*

Il s'aperçoit vite que le masque de Cochon de faction est trop lourdement armuré pour être affronté dans un combat classique. Il répand alors une poudre toxique, en retenant sa respiration. Le garde périt dans de terribles et douloureuses convulsions, sans même avoir deviné l'intrusion de l'aventurier (Assassiner une personne : 3 points négatifs). Une fois la poudre retombée au sol, Neymar est libre (Libérer quelqu'un : 1 point positif), la fuite dans la ville se terminant bien. A la fin de la partie, le maître de jeu considère les actions de Louis-Théodore : 1 point positif pour 4 points négatifs. Les points d'Alliance négatifs de l'aventurier augmentent donc de 3 points. Aux yeux du Bâton Runique, la fin ne justifie pas les moyens...

Prêter Serment sur le Bâton Runique

Les aventuriers étant, pour l'intérêt ludique, des personnages d'exception, ils peuvent essayer d'infléchir le cours de leur Destin. Il leur faut accumuler des points d'Alliance, positifs et/ou négatifs, et prêter serment sur le Bâton Runique qu'un événement se produira ou non. Cela suffit à attirer l'attention de l'objet mystique sur sa destinée. Si le personnage a deux fois plus de points d'Alliance positifs que de points négatifs, le Bâton Runique l'aidera proportionnellement aux services que l'aventurier lui a rendus. S'il possède deux fois plus de points d'Alliance négatifs que de points positifs, le Bâton Runique nuira à l'aventurier proportionnellement aux torts qui lui ont été causés.

Prêter un tel serment est dangereux, car un aventurier peut non seulement être défavorisé par le Bâton Runique, mais en plus, les adversaires qu'il a impliqués dans le serment peuvent être favorisés, si leur score de points d'Alliance positifs le justifie. C'est de cette manière que, dans les romans, le serment de Meliadus s'est retourné contre lui. Les répercussions d'un serment sont rarement immédiates. Leur conclusion découle généralement d'actions à long terme et leur importance peut très bien échapper au contrôle de l'aventurier.

Exemple : *Gestang de Kamarg, un mercenaire qui abhorre le Ténébreux Empire, a, grâce à diverses actions, accumulé 60 points d'Alliance positifs, et 23 points négatifs. Ayant été témoin du massacre de sa famille aux mains de masques de Loup, Gestang jure sur le Bâton Runique de détruire le chef de meute responsable du massacre. Parce qu'il a deux fois plus de points d'Alliance positifs que de points négatifs, le Bâton Runique va consacrer une part de son attention au destin de Gestang, qu'il favorisera dans une certaine mesure.*





Le chapitre prodiguant des conseils au maître de jeu propose un guide des interventions du Bâton Runique sur la destinée des individus impliqués par un serment.

Revers de Fortune

Dans le cadre des actions liées à un serment, un aventurier jusqu'à présent favorisé peut très bien voir le Bâton Runique se retourner contre lui si ses points d'Alliance négatifs deviennent prépondérants.

Si l'équilibre s'instaure entre les points d'Alliance positifs et négatifs, toute aide ou nuisance de la part du Bâton Runique cesse. Si les points négatifs deviennent deux fois supérieurs aux points positifs, l'aventurier perd toute aide précédemment acquise et commence à subir la nuisance du Bâton Runique. L'inverse est également vrai si les points positifs deviennent deux fois supérieurs aux points négatifs.

Un excellent exemple de ces revers de fortune est Huillam D'Averc. Avant de rencontrer Hawkmoon, il était un des agents de la Granbretanne, mais plus tard dans la saga, il prit le parti de Hawkmoon. Ses points d'Alliance positifs et négatifs se modifièrent, aussi le Bâton Runique lui apporta-t-il finalement un peu d'aide, mais pas assez pour survivre à la conclusion de la saga.

Apothéose

En atteignant 150 points d'Alliance positifs, un aventurier peut recevoir dans ses rêves la visite de Jehamia Cohnahlias, qui l'invite à rejoindre sa cause et à agir comme l'un de ses agents. Il s'agit d'un moment crucial dans la vie de l'aventurier, et accepter cette proposition peut avoir des effets irréversibles.

Tout d'abord, l'aventurier obtient les bénéfices dus aux Champions de la Balance Cosmique, c'est à dire que ses points de vie deviennent égaux à sa CON+TAI. Lorsqu'il n'est pas en mission, il est en droit de se retirer dans un endroit paisible et inaccessible au commun des mortels. Il peut s'agir d'un autre continent de la Terre, ou un autre endroit du Million de Sphères.

Ensuite, il devient un agent du Bâton Runique à l'égal du guerrier d'or et de jais ou de Orland Fank, partageant une fraternité spirituelle avec eux. Les impératifs du Bâton Runique s'impriment dans son subconscient, aussi n'a-t-il pas besoin de rejoindre Dnark pour le consulter.

Enfin, l'aventurier reçoit un présent de la part du Bâton Runique. Celui-ci symbolise les actions passées de sa vie. Il peut s'agir d'une arme enchantée, la capacité de guérir magiquement des blessures, ou de tout autre chose. Le maître de jeu doit soigneusement peser les actes passés de l'aventurier et choisir un présent approprié.

Un aventurier qui choisit de servir le Bâton Runique perd définitivement son libre-arbitre. Il est désormais son agent et ne peut plus participer à des aventures classiques. En fait, il ne sort de sa retraite que pour aider des serviteurs du Bâton Runique.

Créer un Aventurier

L'interprétation de votre aventurier repose essentiellement sur des actions librement choisies ne nécessitant aucun jet de dés. Les rubriques ci-dessous décrites correspondent à celles de votre feuille d'aventurier.

Nom

Choisissez un nom que vous trouvez attrayant. Même si nous employons encore des noms déjà existant historiquement à l'époque de l'Europe médiévale, il est peu probable qu'à l'époque de Dorian Hawkmoon les noms de notre époque aient survécu sans subir de réforme orthographique ou de changement de prononciation. Soyez inventifs et évitez les noms trop familiers. A la rigueur, écumez les romans de Moorcock ou d'autres auteurs de fantastique pour y puiser le nom de votre aventurier. Evitez d'appeler vos personnages Hawkmoon, Elric ou Charles Dexter Ward.

Quelques Prénoms Masculins

Abelard, Adasz, Beaulieu, Boris, Ceval, Colwyn, Cristos, Derk, Dinas, Doras, Dorian, Edmund, Esher, Esteban, Frankos, Frey, Gram, Herman, Huillam, Iayn, Jak, Johnas, Juhna, Kevas, Korman, Lupus, Mikhail, Morise, Nicois, Nijel, Orland, Pahl, Pawl, Pieter, Raul, Rikard, Stevas, Trevain, Usus, Vernaan, Wilhelm, Xerxes, Yuran, Zed.

Quelques Prénoms Féminins

Andrea, Andala, Béatrice, Bernice, Carlotta, Dianna, Dorea, Fara, Finola, Gera, Gervine, Herra, Hette, Iandra, Justi, Korin, Krysta, Lucia, Liandra, Margo, Megan, Nerys, Nyneska, Pamyla, Petra, Rosea, Seline, Sharyn, Tricha, Tula, Ursa, Vira, Wendia, Yasmine, Zemalia.

Quelques Noms de Famille

Annala, Assimof, Banx, Belvederus, Cherenin, Churshil, Clarc, D'March, Dyk, Gemyl, Gabson, Halden, Heinlyn, Heler, Heren, Hölm, Ishawud, Klavel, Kundera, Lyber, Makafry, Miskov, Morisun, Muzolin, Nye, Payts, Pownal, Rybakov, Schaeffa, Slaydec, Spinrad, Stafud, Sleen, Symarc, Trevain, Valandrus, Vern, Vongut, Watz, Waughleggan, Winsor, Wolta, Zelaznee, Zhivago.

Lieu de Naissance

Pour vos premiers aventuriers, choisissez n'importe quel lieu de naissance en Europe. Evitez cependant la Granbretanne, trop démente, et les pays du Proche Orient, trop éloignés. Enfin, oubliez dans un premier temps l'existence de l'Amarekh, de l'Asiacommunista et de tout autre continent.





Le chapitre consacré à la Terre du Tragique Millénaire propose une description de la plupart des lieux de naissance. Lisez-le pour vous guider dans votre choix : cela simplifie les choses pour le MJ et permet aux nouveaux joueurs de commencer à jouer tout en ayant une bonne idée de l'univers de jeu. Après plusieurs sessions, vous pourrez créer des aventuriers provenant de l'endroit de votre choix.

Sexe

Un aventurier peut être de sexe masculin, féminin, voire même androgyne ou hermaphrodite. Les règles ne font aucune discrimination sexiste. Cependant, notez bien que la Terre du Tragique Millénaire est le siège d'événements dramatiques peu adaptés à la survie de femmes seules, habituées à subir les sévices de barbares violents, machistes et sanguinaires. Les aventurières n'ont eu aucune difficulté à rejoindre l'élite de telle ou telle profession, ce qui ne veut pas dire que toutes les femmes y parviennent.

Age

Un aventurier peut commencer sa carrière à l'âge de 17 +1D6 ans. Il peut être plus âgé. Il suffit de lancer des D6 supplémentaires et d'ajouter le résultat de chaque jet. Après le cinquième jet, chaque D6 additionnel coûte deux points à une caractéristique quelconque. C'est le poids des ans. A titre de compensation, multipliez le résultat de deuxième jet et des suivants par 10, puis ajoutez-les aux compétences de votre aventurier sous forme de pourcentage. Multipliez le résultat des D6 par 30, et vous obtiendrez votre pécule de départ, exprimé en souverains d'argent.

Table des Signes Particuliers

Table d'APP

APP de l'aventurier	Nbre de Signes Particuliers
8-9	3
10-11	2
12-14	aucun
115-16	2
17 et plus	3

Lancez 1D10 ou choisissez une catégorie. Sélectionnez ensuite un ou plusieurs signes particuliers parmi ceux proposés. Si le score d'APP est faible, choisissez des traits distinctifs enlaidissant votre personnage. Au contraire, s'il est élevé, le moment est venu de définir ce qui contribue à son charisme et à son aura séductrice.

En effectuant vos choix, essayez d'obtenir un ensemble cohérent. Si votre personnage est chauve et que son visage est recouvert de verrues, il se maquillera sans doute et portera un chapeau. A tout moment, un joueur expérimenté peut préférer effectuer un tirage sur la Table des Tares et des Malformations du chapitre sur les Mutations. Cela veut dire que le sang qui coule dans ses veines est impur (des frères ou des parents sont peut être nés mutants à part entière) ou qu'il a été exposé à des poisons invisibles, héritages du Tragique Millénaire.

Signes Particuliers

1) Cheveux (frisés, roux, noirs, bruns, blonds, gris, chauve, tonsuré, dégarni, rasés, coupés à ras, emmêlés, sales, gras, pleins de poux, longs, très longs, dessins étranges tatoués sur le crâne lisse, signe particulier au choix).

2) Poils faciaux (barbe longue, tressée, broussailleuse, frisée ou parfumée, bouc, moustaches énormes, sourcils épais ou liés entre eux, pattes, dessins étranges rasés dans une barbe coupée à ras, signe particulier au choix).

3) Traits du Visage (gros nez, nez cassé, retroussé ou crochu, teint hâlé, peau pâle, yeux noirs, gris, bleus, marrons ou verts, cicatrice, lèvres minces, charnues ou sensuelles, oreilles poilues, petites ou en chou-fleur, dents blanches, jaunes, tâchées, irrégulières ou cassées, pommettes hautes, menton énorme ou fuyant, double menton, peau grêlée, verrues, tache oculaire, tatouages, boucles d'oreilles, anneau nasal, signe particulier au choix).

4) Expression (yeux brillants, plissés ou perçants, fier, sourire méprisant, hautain, circonspect, agréable, regard mauvais, arrogant, austère, ouvert, curieux, sournois, naïf, amical, craintif, ivrogne, lascif doux, expression au choix).

5) Vêtements (riches, chers, complètement troués, trop chauds ou trop froids, laissant passer l'humidité, trop de bijoux, grand nombre de breloques, guindés, neufs, vieux, partiellement dénudé, pieds nus, bottes de qualité, sandales, emblème particulier brodé, affriolants, grand chapeau, chapeau pointu ou conique, casque, vêtements mal coupés, moulant, du sexe opposé, vêtement de nuit, vêtement au choix).

6) Port (raide, décontracté, avachi, fatigué, alerte, fringant, désinvolte, fanfaron, arrogant, humble, bougon, complaisant, sensuel, port au choix).

7) Elocution (zézaiement, bégaiement, balbutiement, hésitante, acerbe, nasale, aiguë, profonde, douce, faible, accentuée, forte, musicale, agressive, obséquieuse, élocution distinctive au choix).

8) Bras et Mains (doigt en moins ou en trop, cicatrice, tatouage, biceps bombés, bras et mains puissants, très poilus, très hâlés, longs et osseux, peau très pâle, gaucher, bras plus long que l'autre, mains calleuses, signe particulier au choix).

9) Torse (corpulent, mince, gras, musclé, imberbe, très poilu, large d'épaules, bedonnant, tatoué, bronzé, très pâle, sans nombril, sein manquant, cicatrice proéminente, nombreuses cicatrices, grand, petit, petite queue, os saillants, signe particulier au choix).

10) Jambes et Pieds (orteil en moins ou en trop, cicatrice, nombreuses cicatrices, cicatrices dues au feu ou à l'acide, tatouage, cuisses et mollets bombés, jambes très longues ou très courtes, très poilus, très hâlés, boiteux, pieds calleux, peau érodée, signe particulier au choix.





Allure et Attitude

Choisissez et notez si l'aventurier est athlétique, compétent, confiant, astucieux, dominateur, patient, nerveux, rusé, altier, etc. Un aventurier peut provenir de n'importe quelle espèce humaine. Les races mutantes ne doivent pas être choisies tant que le joueur n'a pas compris la Terre du Tragique Millénaire. Elles posent des problèmes aux joueurs comme au maître de jeu. Il vous faut donc demander la permission à votre MJ afin de pouvoir les jouer.

Indiquez ce qu'un inconnu remarquerait en tout premier lieu chez votre aventurier. Par exemple, s'il a l'habitude de sourire avec mépris, tout le monde s'en aperçoit. De même, si sa peau a été brûlée par les radiations du Tragique Millénaire, tous le verront. Pour déterminer ces premières impressions, trouvez le score de votre aventurier sur la Table d'APP, puis lancez les dés le nombre de fois indiqué et notez sur votre feuille d'aventurier les résultats donnés par la Table des Signes Particuliers (page précédente).

Choix d'une Profession

Ce jeu ne comprend pas de classes de personnage. Tous les types de profession existent. Les vingt-deux consignés ci-après apparaissent dans les romans de Moorcock. Vous pouvez en créer beaucoup plus. Pour ce faire, les joueurs et le maître de jeu doivent en discuter au préalable.

Afin d'utiliser cette section des règles, il vous faut d'abord choisir ou déterminer aléatoirement (par un jet de dés) l'une des carrières indiquées dans la Table des Professions. Si la méthode choisie est fondée sur le hasard, il devient préférable d'effectuer le jet de dés sur la Table des Professions avant toute chose. En effet, si un résultat «Mutant Primitif» survient, les jets de caractéristiques de l'aventurier peuvent évoluer (consultez le chapitre sur les Mutations pour plus de détails).

Si vous optez pour un jet aléatoire, choisissez la colonne qui correspond le plus à votre vision des choses. Reportez-vous ensuite au Descriptif des Professions. Vous y trouverez une brève description de la situation occupée par votre aventurier en tant que personnage débutant. Il s'agit pour chacune d'elles de suggestions. Vous aurez certainement de meilleures idées, n'hésitez donc pas à les employer lorsqu'elles se présenteront.

Argent Supplémentaire

La plupart des professions apportent de l'argent aux aventuriers. Cette somme représente ce que vous avez réussi à économiser ou à emporter dans votre fuite. Son montant indique la rentabilité de votre profession. Il se rajoute à votre pécule de départ. Vous aurez tout loisir de conserver cet argent ou de le dépenser dans des équipements variés. Consultez les Exemples de Prix qui concluent ce chapitre.

Table des Professions de l'Europe Occidentale

Choisissez une des occupations ci-dessous. Sinon, choisissez une des colonnes et lancez 1D100 pour obtenir un résultat aléatoire.

La colonne «% proportionnel» donne une répartition de ces professions conformément à la situation décrite par Moorcock dans les terres dévastées de l'Europe du Tragique Millénaire. La colonne «% régulier» donne à l'aventurier une chance équitable de tomber sur n'importe quelle profession. Si la colonne «% proportionnel» est plus réaliste, elle oblige la plupart des aventuriers à embrasser la profession de fermier.

% Prop. D100	% Régulier D100	Profession
01-02	01-05	Artisan, Commerçant
03	06-10	Prêtre, Illuminé, Prédicateur
04-09	11-15	Chasseur, Chasseur de Mutants
10	16-20	Collecteur d'Impôts ou de Loyers
11-14	21-25	Esclave (affranchi ou évadé)*
15-17	26-30	Marchand
18-22	31-35	Marin, Pêcheur, Pirate
23	36-40	Médecin, Apothicaire
24-25	41-45	Mendiant
26	46-50	Mercenaire, Garde du Corps
27	51-55	Mutant Primitif
28	56-60	Noble Mineur
29-87	61-65	Paysan, Fermier ou Nomade* ou Serf**
88	66-70	Pilote, Cavalier Aérien
89	71-75	Savant, Sorcier ou Mystique*
90	76-80	Scribe, Ingénieur, ou Philosophe*
91-97	81-85	Soldat, Garde, Masque de Bête
98	86-90	Troubadour, Artiste
99	91-95	Tueur, Brigand, Chasseur de Primes
100	96-00	Voleur

** Cette profession convient particulièrement à un personnage né dans le Proche Orient, mais n'est pas limitée à cette région.*

*** Cette profession convient particulièrement à un personnage né dans les Royaumes de l'Est.*





Descriptif des Professions

Artisan, Commerçant

Peut-être étiez-vous potier, tisserand, charpentier, aubergiste, forgeron, etc. Choisissez votre artisanat. Vous exerciez dans un village ou un quartier de la cité, et vos voisins reconnaissaient votre talent. Puis vous avez tout perdu. Un incendie, une fausse accusation, la fuite devant le Ténébreux Empire qui veut vous recruter dans ses ordres du Troll ou du Cyclope. Vous êtes aujourd'hui un aventurier errant.

Compétences : Artisanat, Baratin, Evaluer, Marchander, Monde Naturel, Sagacité, Sentir/Goûter, et une autre compétence représentant votre spécialité.

Secrets Technologiques : réussissez un jet d'Idée difficile (INT x3 %) et obtenez 1D3 points de COMP à choisir parmi : Bouée, Mécanisme à Ressorts, Moteur à Propulsion Animale ou Naturelle, Porte-Voix (Mégaphone), Typographeuse, Vaporisateur.

Argent Supplémentaire : 250 souverains d'argent.

Prêtre, Illuminé, Prédicateur

Peut-être étiez-vous à la tête d'un petit culte, dirigiez-vous une paroisse du Sincère Repentir, ou étiez-vous simplement un fervent adorateur d'une religion quelconque. Vous avez eu des visions, peut-être envoyées par le Bâton Runique, concernant l'imminence d'événements importants. Votre vie et votre vision des choses ont radicalement changé. Complotez-vous contre les autorités, prêchez-vous la rédemption, ou avez-vous été chassé pour vos croyances déviantes ?

Compétences : Baratin, Eloquence, Médecine Rudimentaire, Monde Naturel, Pister, Potions, Sagacité, et une autre compétence représentant votre spécialité.

Secrets Technologiques : si vous réussissez un jet d'Idée difficile (INT x3 %) obtenez 1D3 points de COMP à choisir parmi : Cataplasme Miraculeux, Drogues, Porte-Voix (consultez Mégaphone), Transmutation.

Argent Supplémentaire : 300 souverains d'argent.

Chasseur, Chasseur de Mutants

Vous parcourez la forêt en quête de sangliers, de cerfs et d'autres proies. Peut-être exterminez-vous les mutants et autres horreurs engendrées par le Tragique Millénaire. Vous êtes prudent et silencieux, et vous louez la beauté de la nature. Vous considérez les citadins comme des fanfarons stupides. Vous êtes aussi vagabond et éprouvez de la curiosité à l'égard du vaste monde.

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège, Déplacement Silencieux, Grimper, Lancer, Pister, une compétence d'arme de jet, une autre compétence d'armes, et une dernière compétence représentant votre spécialité.

Secrets Technologiques : aucun.

Argent Supplémentaire : aucun.

Collecteur d'Impôts ou de Loyers

Vous travailliez pour une grande et glorieuse administration, ou un seigneur local. Sous une bonne escorte, vous rendiez visite aux fermiers et leur preniez ce que vous aviez laissé l'année passée. Votre supérieur ou votre seigneur était satisfait de vous. Puis vous avez commencé à détourner à votre profit un peu des biens que vous saisissiez. Aujourd'hui en disgrâce, vous avez évité la pendaison en corrompant votre geôlier et en vous enfuyant. Vous êtes en quête d'un avenir moins sombre.

Compétences : Baratin, Chercher, Crocheter, Evaluer, Marchander, Pister, une compétence d'armes, et une autre compétence représentant votre spécialité.

Secrets Technologiques : aucun.

Argent Supplémentaire : 500 souverains d'argent.

Esclave (affranchi ou évadé)

Vous avez été capturé par les esclavagistes du Proche Orient ou du Ténébreux Empire, ou êtes nés de parents esclaves. Vous avez été amené à réaliser des tâches pénibles et dégradantes, peut-être même réduit aux travaux forcés, à moins que vous ne possédiez quelque talent qui fasse de vous un esclave de valeur. Dans ce cas, vous étiez un serviteur, un intendant ou un précepteur.

Aujourd'hui, vous êtes libre. Vous avez peut-être été affranchi, ou vous vous êtes échappé en tuant votre maître cruel. Quoi qu'il en soit, vous rêvez de respectabilité, bien que vous sentiez et portiez encore la morsure des fers sur votre cou et celle du fouet sur vos reins. Quant à cette brûlure sur votre épaule qui vous identifie comme un esclave, vous vous efforcez de la dissimuler.

Compétences : Art, Artisanat, Baratin, Déplacement Silencieux, Esquive, Se Cacher, Sentir/Goûter et une autre compétence représentant votre spécialité.

Secrets Technologiques : si vous réussissez un jet d'Idée très difficile (INT x1 %) obtenez 1D3 points de COMP. A déterminer avec le maître de jeu.

Argent Supplémentaire : aucun.

Marchand

Rien de tel que la sécurité de votre bureau pour gérer vos affaires. Vous n'aviez pas à coloniser des sauvages nus, ni même à vous heurter à des clients malpropres ou sans le sou. Vous achetiez en quantité pour exercer à l'encontre de vos rivaux une concurrence la plus déloyale possible. Mais les derniers événements ont mal tourné et vous êtes ruiné. Que s'est-il passé ? Guerre, maladie, famine, escroquerie, cambriolage... tout est imaginable.

Compétences : Ecouter, Europe du Tragique Millénaire, Evaluer, Langue Nationale, Marchander, Monde Naturel, Sagacité, et une autre compétence représentant votre spécialité.

Secrets Technologiques : aucun.

Argent Supplémentaire : 2 000 souverains d'argent.





Marin, Pêcheur, Pirate

Vous excellez au maniement des voiles, des bateaux et des navires. Vous connaissez les marées, les vents, la navigation fluviale et les étoiles. Vous avez déjà visité la moitié des ports du pays et vous voulez visiter les plus lointains. Un jour, peut-être, vous partirez en quête de l'Amarekh. Mais il vous faudra votre propre navire, et avec les tempêtes, les pirates, et les terreurs des profondeurs, en acheter un et le conserver ne sera pas facile.

Compétences : Artisanat, Grimper, Monde Naturel, Natation, Navigation, Orientation, une compétence d'armes, et une autre compétence représentant votre spécialité.

Secrets Technologiques : si vous réussissez un jet d'Idée difficile (INT x3 %) obtenez Bouée.

Argent Supplémentaire : 100 souverains d'argent.

Médecin, Apothicaire

Votre famille a pu vous donner ou vous payer une éducation, mais votre apprentissage n'a commencé que lorsque vous avez tenté de soulager les souffrances mentales et physiques des gens. Vous travaillez peut-être dans une maladrerie, êtes missionnaire auprès des mutants ou encore un charlatan ambulant. Cela dit, votre dernière potion a eu quelques effets indésirables et vous avez préféré décamper de toute urgence.

Compétences : Baratin, Hypnose, Langue Nationale, Médecine Rudimentaire, Potions, Sagacité, Scribe et une autre compétence représentant votre spécialité.

Secrets Technologiques : obtenez 1D6 points de COMP à choisir parmi : Cataplasme Miraculeux, Drogues, Emplâtre Régénérant, Poison, Unité de Soins, Virus.

Argent Supplémentaire : 1 000 souverains d'argent.

Mendiant

La guerre, de par ses pillages et ses destructions, a généré de nombreuses vocations de mendiants. Peut-être avez-vous été gravement mutilé à la bataille, ou sévèrement puni pour votre désertion. Il est même possible que vous soyez un parasite simulant diverses infirmités pour apitoyer les passants. Enfin, la prostitution et l'espionnage sont quelques activités complémentaires qui vous permettent d'améliorer votre ordinaire.

Compétences : Baratin, Crocheter, Déguisement, Déplacement Silencieux, Dissimuler un Objet, Esquive, Marchander, et une autre compétence représentant votre spécialité.

Secrets Technologiques : aucun.

Argent Supplémentaire : 100 souverains d'argent.

Mercenaire, Garde du Corps

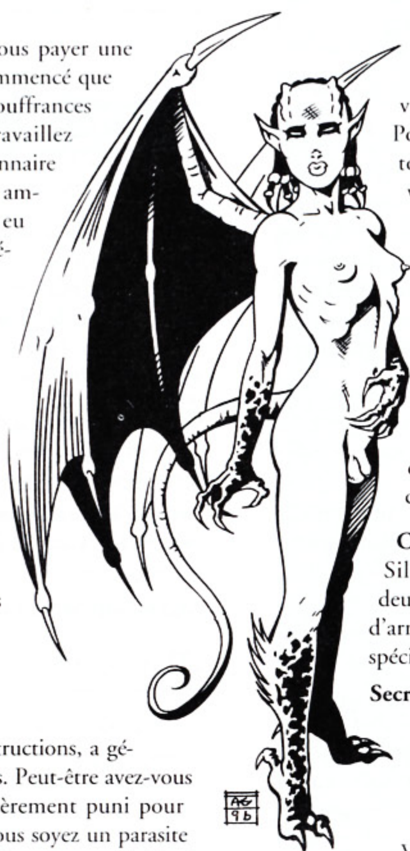
Dans l'Europe ravagée par des guerres aussi insensées que nombreuses, vous vous engagez à combattre pendant une période donnée en échange d'un salaire ou d'une part de butin. Vous avez rempli votre dernier contrat, votre compagnie a été décimée ou vous avez décidé d'arrêter les frais. Un jour, vous ferez comme le comte Airain et prendrez une somptueuse retraite dans un endroit retiré du monde.

Compétences : Bagarre, Equitation, Esquive, Lancer, trois compétences d'armes au choix, et une autre compétence représentant votre spécialité.

Secrets Technologiques : aucun.

Argent Supplémentaire : 200 souverains d'argent.

Mutant Primitif



Vous êtes une créature difforme et monstrueuse, rejetée, honnie ou même pourchassée. Vous évitez les villages, où l'on pourrait vous lapider, et les cités, où vous seriez brûlé. Pourtant, vous êtes fasciné par la civilisation et feriez tout pour pouvoir vous intégrer à la société. Les vôtres, des pillards primitifs et sanguinaires, ne vous comprennent pas et pourraient vous manger bientôt. Il est peut être temps d'aller tenter votre chance ailleurs.

Lancez 1D100. Si le jet est compris entre 01 et 75, procédez à la création normale d'un mutant. S'il est compris entre 76 et 00, vous faîtes partie de la catégorie des «monstres de foire» : effectuez seulement 1D6 tirages dans la Table des Tares et Malformations. Consultez dans les deux cas le chapitre sur les Mutations.

Compétences : Déguisement, Déplacement Silencieux, Esquive, Monde Naturel, Se Cacher, deux compétences d'armes de fortune (voir les tables d'armes), et une autre compétence représentant votre spécialité.

Secrets Technologiques : aucun.

Argent Supplémentaire : aucun.

Mystique

Vous assimilez la science à la sorcellerie, soit parce que vous êtes crédule, soit parce que cela impressionne les foules. Vous êtes un peu astrologue, un peu alchimiste, un peu charlatan

Vos connaissances ne sont que parcellaires, mais suffisantes pour vous permettre de mener une vie facile. Les gens simples vous appellent monseigneur et vous prennent pour un puissant sorcier. Ne faites rien pour les détromper ! Vous perdriez tout votre prestige et tous vos avantages.





Compétences : Art (Astrologie, Chiromancie, Tarot...), Eloquence, Europe du Tragique Millénaire, Hypnose, Marchander, Monde Ancien, Potions, Sagacité, et une autre compétence représentant votre spécialité.

Secrets Technologiques : si vous réussissez un jet d'Idée difficile (INT x3 %) obtenez 1D3 points de COMP à choisir librement.

Argent Supplémentaire : 100 souverains d'argent.

Noble Mineur

Votre lien de parenté avec le titre est lointain ou votre famille connaît des temps difficiles. Invariablement, votre naissance ne vous rapporte aucun revenu régulier. Peut-être avez-vous été déshérité, ou une faction illégitime occupe votre manoir ou votre trône. Parmi les titres correspondants à cette profession, on trouve baronnet, burgrave, chevalier, margrave, marquis, jarl ou thane.



Compétences : Art, Equita-tion, Europe du Tragique Millénaire, Langue Nationale, Sentir ou Goûter, deux compétences d'armes au choix, et une autre compétence représentant votre spécialité.

Secrets Technologiques : si vous réussissez un jet d'Idée (INT x5 %) obtenez 1D3 points de COMP à choisir librement.

Argent Supplémentaire : 500 souverains d'argent.

Nomade

Vous êtes un habitant des déserts du Proche Orient, vindicatif, cupide et prompt à la colère. Vous méprisez les citadins qui vivent comme des femmes gémissantes. Ils ne respectent pas les oasis et risquent de les tarir. Vous avez eu la chance de partir à la découverte de la mystérieuse civilisation d'occident, mais vous la trouvez insipide et dérisoire comparée à la dure survie dans les déserts.

Compétences : Ecouter, Equitation, Marchander, Monde Naturel, Pister, deux compétences d'armes, et une autre compétence représentant votre spécialité.

Secrets Technologiques : aucun.

Argent Supplémentaire : 50 souverains d'argent.

Paysan, Fermier, Serf

Toute votre famille et vos connaissances sont fermiers, liés à la terre par force de loi et de nécessité. Votre seigneur n'est pas forcément un tyran, mais il vous a toujours exploité.

Vous avez toujours été traité en esclave, et même mobilisé plusieurs fois pour vous faire accueillir par un chaudron d'huile brûlante sur la tête lors des disputes territoriales de votre seigneur. Aujourd'hui, vous êtes votre propre maître. Vous ne ferez jamais marche arrière.

Compétences : Artisanat, Ecouter, Monde Naturel, Sentir/Goûter, deux compétences d'armes de fortune (voir les tables d'armes), et deux autres compétences représentant vos spécialités.

Secrets Technologiques : si vous réussissez un jet d'Idée difficile (INT x3 %) obtenez Moteur à Propulsion Animale ou Naturelle.

Argent Supplémentaire : 25 souverains d'argent.

Pilote, Cavalier Aérien

Maîtrisant les techniques de l'aviation, vous êtes un pilote d'ornithoptère ou le cavalier d'une créature volante, comme les flamants de Kamarg ou les faucons des steppes moscoviens. Peut-être avez-vous autrefois servi le Ténébreux Empire, le fuyez-vous éperdument, ou vendez-vous vos services à des riches particuliers ou à des nations puissantes. Quelles que soient vos motivations, vous ne vous sentez vivre que dans les cieux frais et avec le vent cinglant sur votre visage.

Compétences : Chercher, Ecouter, Marchander, Orientation, Piloter [véhicule volant] ou Equitation [monture volante], deux compétences d'armes au choix, et une autre compétence représentant votre spécialité.

Secrets Technologiques : aucun.

Argent Supplémentaire : 300 souverains d'argent.

Savant, Sorcier

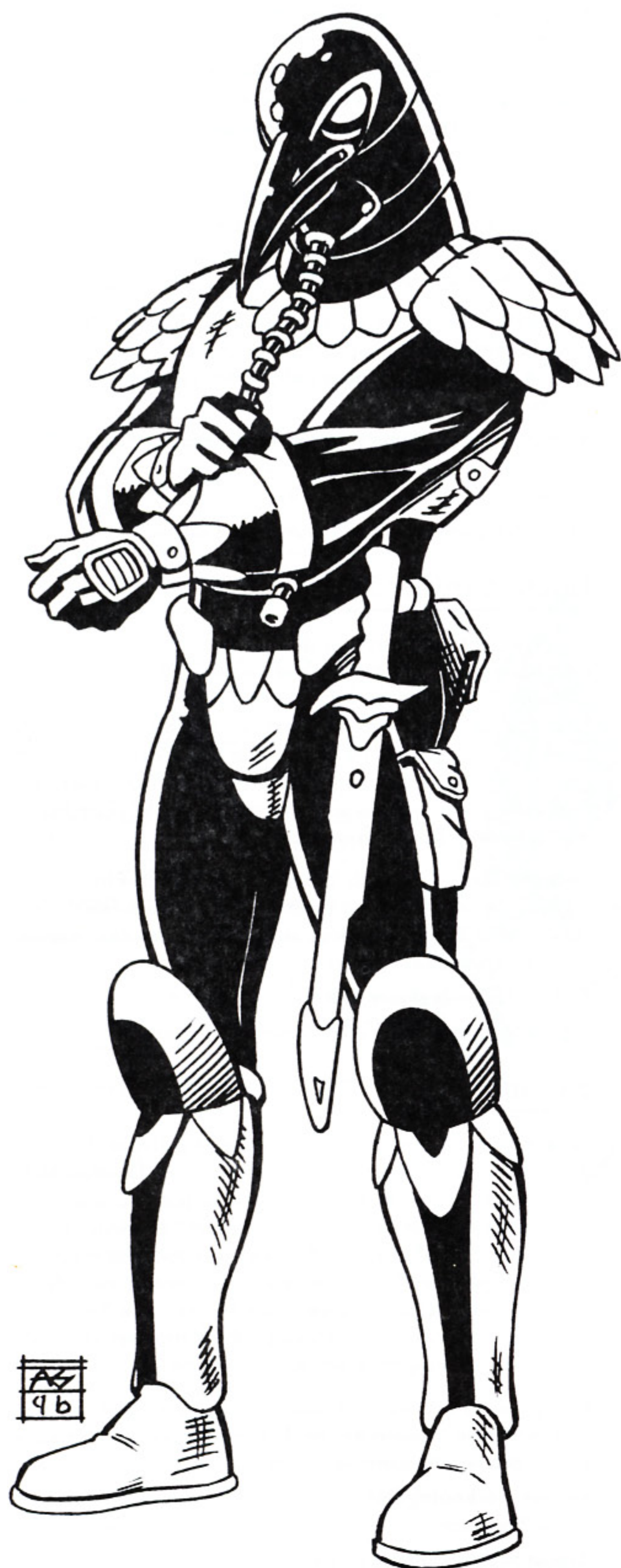
Pendant des années vous avez étudié les diverses branches des arcanes qui font de vous un savant-sorcier. Contrairement aux incultes, vous savez que la science n'est pas de la sorcellerie, mais un art supérieur et bien plus puissant ! La Granbretanne vous a contacté à plusieurs reprises pour participer à sa grandeur : locaux propres, fonds illimités, reconnaissance de vos talents. Mais vous avez refusé. Méprisez-vous les Seigneurs Ténébreux, ou l'offre n'était-elle pas suffisante ? Peut être avez-vous tout simplement vos propres ambitions.

Compétences : Artisanat, Evaluer, Langue Etrangère, Maîtrise Technologique, Monde Ancien, Potions, Sagacité, et une autre compétence représentant votre spécialité.

Secrets Technologiques : obtenez 2D6 points de COMP à choisir librement.

Argent Supplémentaire : 1 000 souverains d'argent.





Scribe, Ingénieur, Philosophe

Vous étiez juriste, bibliothécaire, copiste ou enseignant. Peut-être même travailliez-vous à l'érection de grands monuments ou étiez-vous un bâtisseur. Ou alors vous avez consacré votre vie à la contemplation de la condition humaine et de ses liens avec le Multivers.

Mais vous avez décidé d'expérimenter le monde autrement que par les livres, ou alors vous avez été évincé de votre charge par un rival peu scrupuleux. Vous vivez aujourd'hui en qualité d'aventurier, et espérez bien accomplir à des fins personnelles l'oeuvre majeure de votre vie.

Compétences : Artisanat ou Art, Evaluer, Langue Etrangère ou Nationale, Monde Naturel, Sagacité, Scribe, Million de Sphères ou Monde Ancien ou Europe du Tragique Millénaire ou Hypnose ou Chercher, et une autre compétence représentant votre spécialité.

Secrets Technologiques : si vous réussissez un jet d'Idée (INT x5 %) obtenez 1D6 points de COMP à choisir librement.

Argent Supplémentaire : 300 souverains d'argent.

Soldat, Garde, Masque de Bête

Vous étiez au service d'un noble, d'un royaume, d'une cité ou d'un riche marchand. Mais une guerre, une épidémie ou quelque chose de plus grave vous a fait perdre votre employeur. En tout cas, vous êtes maintenant à votre compte, et la vie d'aventurier vous va comme un gant.

Si vous faisiez parti des soldats masqués de Granbretanne, vous avez décidé de déserter à cause d'une faute grave que vous auriez commise, et que vous voudriez racheter par une action d'éclat. Ou alors êtes-vous écoeuré par les exactions des Seigneurs Ténébreux et vous avez décidé de prendre parti contre la plus puissante armée d'Europe.

Compétences : Bagarre, Bouclier, Déplacement Silencieux, Esquive, Lancer, deux compétences d'armes au choix et une autre compétence représentant votre spécialité.

Secrets Technologiques : si vous réussissez un jet d'Idée difficile (INT x3 %) obtenez Héliographe. Les gardians kamargais l'acquièrent automatiquement.

Argent Supplémentaire : 50 souverains d'argent.

Troubadour, Artiste

Vous avez de l'esprit, un physique intéressant et vous aimez attirer l'attention. Vous êtes peut-être versé dans le chant, les instruments de musique, les poèmes satiriques, les histoires que tout le monde connaît déjà mais que personne ne raconte comme vous, la prestidigitation, le funambulisme, les culbutes et cabrioles, la jonglerie, les tours de passe-passe, ou quelque autre activité du spectacle. Vous avez peu d'argent mais c'est assez pour vivre au jour le jour. L'aventure vous apportera peut-être une meilleure vie ?



Compétences : Art, Artisanat, Baratin, Eloquence, Marchander, Sagacité, une compétence d'armes, et une autre compétence représentant votre spécialité.

Secrets Technologiques : si vous réussissez un jet d'Idée difficile (INT x3 %) obtenez Porte-Voix (consultez Mégaphone).

Argent Supplémentaire : 150 souverains d'argent.

Tueur à Gages, Brigand, Chasseur de Primes

Vous êtes impitoyable et dangereux. Les rumeurs et les murmures vous précèdent. Vous vous sentez néanmoins plus proche de vos victimes que de vos employeurs, mais vous exécutez vos missions meurtrières très fidèlement. Vous avez de nombreux ennemis. Dernièrement, une chose terrible vous est arrivée, brisant net votre carrière. De quoi s'agit-il et comment faire face ?

Compétences : Déguisement, Déplacement Silencieux, Grimper, Lancer, Potions, Se Cacher, deux compétences d'armes, et une autre compétence représentant votre spécialité.

Secrets Technologiques : si vous réussissez un jet d'Idée difficile (INT x3 %) obtenez Poison.

Argent Supplémentaire : 1000 souverains d'argent.

Voleur

Vous étiez un professionnel du crime : cambrioleur, braqueur, pickpocket, etc. Au début, cela vous paraissait malin et profitable. Mais un vol a mal tourné, ou bien vous avez cambriolé la mauvaise personne et vous êtes fait un ennemi puissant. Peut-être êtes-vous rangé à présent. Le fait de réussir une carrière d'aventurier vous permettra d'oublier le passé... enfin, peut-être.

Compétences : Chercher, Crocheter, Déguisement, Ecouter, Grimper, Se Cacher, une compétence d'armes, et une autre compétence représentant votre spécialité.

Secrets Technologiques : aucun.

Argent Supplémentaire : 500 souverains d'argent.

Les Compétences

Répartissez 250 points sous forme de pourcentages entre les huit compétences procurées par votre profession. La plupart des métiers vous permettent de choisir une des compétences indiquées au chapitre traitant des Compétences et dans les Tables d'Armes.

Toutefois, les compétences Million de Sphères et Terra Incognita ne peuvent être retenues ; il n'est possible de les apprendre qu'en cours de jeu. Les compétences d'armes peuvent comprendre Bagarre et Lutte.

Si le maître de jeu l'autorise, il est possible de remplacer l'une des compétences proposées par une autre issue de la liste des compétences. Pour les armes, reportez-vous au chapitre Combat.







Les Groupes de Compétences

Des blessures particulières, des maladies, des poisons, ou même des potions peuvent influer d'une façon générale sur des ensembles de compétences. Ce tableau présente différentes catégories de compétences, susceptibles d'augmenter ou de diminuer ensemble.

Agilité : Bagarre, Déplacement Silencieux, Esquive, Grimper, Lancer, Lutte, Natation, Sauter, les compétences d'armes.

Communication : Art, Baratin, Déguisement, Eloquence, Hypnose, Langue Etrangère, Langue Maternelle, Marchander.

Connaissance : Europe du Tragique Millénaire, Evaluer, Maîtrise Technologique, Million de Sphères, Monde Ancien, Monde Naturel, Orientation, Potions, Sagacité, Terra Incognita.

Manipulation : Amorcer/Désamorcer un Piège, Artisanat, Cacher un Objet, Crocheter, Equitation, Médecine Rudimentaire, Navigation, Piloter, Réparer/Concevoir, Scribe, Se Cacher.

Perception : Chercher, Ecouter, Sentir/Goûter, Pister.

Définitions

Chaque rubrique comprend le nom de la compétence, son pourcentage de base/initial et une description. La plupart de ces rubriques se terminent par un exemple de succès critique et de maladresse propre à la compétence décrite. En cours de jeu, le succès critique ou la maladresse devront être inspirés par la situation. Efforcez-vous de créer des effets différents et propres à intéresser les joueurs.

Le maître de jeu peut ne pas révéler le résultat d'un jet de compétence sur-le-champ, ce qui lui permet, qu'il ait un dessein particulier ou non, d'en étendre les conséquences en cours de partie.

Les chiffres donnés entre parenthèses représentent le pourcentage de base des compétences. Celui-ci correspond à la dose de savoir ou d'aptitude minimale commune à tous les habitants de la Terre du Tragique Millénaire.

Nul n'ayant la connaissance universelle, les pourcentages de compétences ne sont pas limités. Attendez-vous à voir les niveaux de compétence excéder les 100 %.

Les rubriques consacrées aux compétences sont aussi claires que possible. La notion de compétence est forcément vague et générale, mais elle reste plus précise qu'un simple jet de caractéristique. Discutez de leur interprétation ou application particulière avec votre maître de jeu.

Quelques tables et récapitulatifs viennent compléter ce chapitre. Ils contiennent des informations utiles.

Amorcer/Désamorcer un Piège (05 %)

Grâce à la compétence Amorcer/Désamorcer un Piège, un aventurier peut créer et désamorcer un système mécanique libérant la chute d'un poids sur une personne, un mécanisme à ressort, un bloc coulissant, une chausse-trappe, etc. Il a l'habitude des pièges propres à la Terre du Tragique Millénaire. Cette compétence n'englobe pas la connaissance des potions, ni la façon de traiter la science.

Un jet réussi indique que le piège fonctionne comme prévu ou que l'aventurier le désamorce de la façon appropriée. Il n'est pas toujours nécessaire d'effectuer un jet pour désamorcer un piège.

Toutefois, il faut réussir un jet en Chercher pour détecter un piège posé par autrui. Pour concevoir un piège particulièrement difficile à trouver, il vous faut utiliser de surcroit la compétence Dissimuler un Objet. Seul un succès critique obtenu en Chercher pourra le détecter.

En cas de succès critique, seul un autre succès critique permettra de désamorcer votre piège. Une maladresse provoque un inévitablement un accident en rapport avec la création ou le désamorçage du piège.

Art (05 %)

Dans l'Europe du Tragique Millénaire, seules les compétences susceptibles d'être employées par des personnes de noble naissance sont considérées comme un art. Vous devez spécifier s'il s'agit de Chant, Conter une Histoire, Conversation, Danse Protocolaire, Déclamer des Vers, Manières Courtoises, Torture, ou bien choisissez un instrument de musique tel que la Lyre ou la Flûte.

L'accomplissement d'actes pouvant provoquer la transpiration, comme les cabrioles ou la jonglerie, est au-dessous des critères de toute personne aspirant à la culture.

Pour être considéré comme une personne cultivée, votre score d'Art devra être inférieur ou supérieur de 30 % maximum à celui de la personne qui vous juge. Trop de culture nuit autant que trop peu.

Un succès critique est une performance bien plus mémorable ou plus distrayante que d'ordinaire. Une maladresse provoque les grognements, les protestations, voire la colère de votre public.

Un aventurier peut connaître plusieurs Arts. Des lignes vierges apparaissent sous le titre Art de la feuille d'aventurier.



Artisanat (05 %)

L'artisanat regroupe les diverses compétences servant à créer des choses pratiques ou des effets agréables. A l'appréciation du maître de jeu, la quasi-totalité des emplois ou professions rapportant de l'argent relève de l'artisanat. Parmi les artisans ordinaires figurent l'armurier, le constructeur de bateaux, le brasseur, le charpentier, le maçon, le faiseur de macramés et de noeuds, le constructeur naval, le tisserand et autres.

Dans l'Europe du Tragique Millénaire, la sculpture, la peinture, la joaillerie, ainsi que la plupart des activités musicales sont également considérées comme faisant partie de l'artisanat.

Quant aux activités artisanales du spectacle, elles trouvent, pour certaines, une application dépassant la collecte des pièces de cuivre des fermiers ébahis.

• Tour de Passe-Passe procure une utile facilité dans le maniement de toutes sortes de petits objets. Son utilisateur manipule les cartes et les coques de noix avec habileté. Il peut subrepticement ramasser des objets menus (excellent pour faire les poches ou couper une bourse) ou donner l'impression qu'une chose de petite taille surgit tout droit du néant.

• Equilibre permet de se déplacer à de grandes hauteurs tout en conservant l'équilibre et la maîtrise de son corps. Cette compétence s'avère particulièrement utile lorsqu'il s'agit de marcher sur des rebords, sur des créneaux et sur les toits. L'utilisateur peut facilement marcher sur une corde raide ou un câble tendu dont la longueur est égale à 30 cm par unité de pourcentage (donc, 30 % en Equilibre permet de parcourir 9 mètres de corde). Il n'est pas utile de faire un jet sauf si la longueur de corde est supérieure à celle permise par votre pourcentage, s'il pleut, en cas de vent, si vous essayez de tirer un projectile, etc.

• Théâtre, Jonglerie et Cabriole comptent parmi les activités du spectacle les plus appréciées. Combinez Cabriole avec Equilibre pour créer un trapéziste.

• La compétence Tarot et Chiromancie ne procure aucun pouvoir psychique, mais ses utilisateurs ont l'habitude de mettre les gens à l'aise et de découvrir ce qu'ils veulent entendre. Pour lire sur le visage d'une personne, utilisez la compétence Sagacité.

L'obtention d'un succès critique dans une compétence d'artisanat signifie qu'un objet ou un service s'avère plus résistant, plus mémorable ou peut-être même d'une qualité telle qu'il justifie un prix plus élevé. Une maladresse suggère une chute, une bévue ou un mauvais produit.

Un Artisanat doté d'un score supérieur ou égal à 100 % peut réparer un objet en lui ajoutant un ou deux points de structure afin de le solidifier.

De même, une représentation pourra être si spectaculaire qu'une personne d'influence viendra trouver l'aventurier et lui proposer de devenir son mécène.

Votre feuille d'aventurier comporte des lignes vierges réservées à l'Artisanat.

Bagarre (50 %)

La bagarre, c'est l'art de se battre sans arme. Un bagarreur utilise toutes les attaques de type naturel : coups de pied, pouces dans les yeux, morsures, coups de boule, coup porté avec l'avant-bras, et ainsi de suite. Son but est d'infliger des dégâts par tous les moyens possibles et imaginables. Un bon bagarreur sait s'il est plus facile d'arracher une oreille humaine en imprimant un mouvement descendant ou ascendant. Il sait laquelle de la lèvre supérieure ou de la lèvre inférieure de son ennemi est la plus vulnérable.

• Divisez le pourcentage de cette compétence par deux lorsque vous affrontez un adversaire revêtu d'une armure.

• Les romans de Michael Moorcock ne font montre d'aucune compétence en arts martiaux, mais il ne fait aucun doute que ceux-ci existent sous bien des formes. Pour refléter cet état de fait, ajoutez 1D3 points de dégâts supplémentaires lorsque votre score de Bagarre atteint 101 %. En conséquence de quoi Bagarre cause 2D3 points de dégâts à partir de 101 %.

• Quelle que soit votre classe d'armes, associez votre compétence de Bagarre à celle de Cestus ou de Griffes de Fer si votre Bagarre et votre autre compétence d'arme sont toutes deux supérieures ou égales à 101 %. Choisissez le pourcentage de compétence le plus élevé.

• Utilisez les dégâts occasionnés par Bagarre/Cestus et ajoutez-y le D3 supplémentaire conféré par vos 101 % ou plus en Bagarre. Par exemple, vous pourriez tomber sur la ligne Bagarre/Cestus 112 %, dégâts 1D4+1+1D3+MD. Ce type d'attaque peut provoquer des dégâts dévastateurs.

En cas de succès critique, une cible dépourvue d'armure pourra sombrer dans l'inconscience, et une cible en armure être étourdie et incapable d'agir pendant un round. En cas de maladresse, l'attaquant pourra glisser et se déchirer un muscle ou se fêler une côte, perdant ainsi 1D3 points de vie.

Baratin (15 %)

En cas de succès, la victime est momentanément d'accord avec les propos tenus par l'utilisateur. Celui-ci emprunte peut-être une petite somme d'argent, cancane sur des secrets familiaux ou produit tout autre effet mineur recherché. Restée seule quelques minutes, la victime revient à la raison après avoir réussi un jet d'Idée et le Baratin ne fait plus effet.

Le Baratin est irrévérencieux : il dure très peu de temps et ses objectifs sont limités. Par contre, Marchander et Eloquence s'attelent à des sujets d'importance et mettent plusieurs heures, voire plusieurs jours, pour parvenir à une conclusion.

La réussite d'un jet de Charisme augmente vos chances de réussir un Baratin de 10 %.

Le Baratin affecte au mieux une poignée d'auditeurs. Pour toucher plus de gens, utilisez Eloquence. Le Baratin ne fonctionne pas avec les personnes déjà convaincues : employez plutôt Marchander ou Eloquence.

Un succès critique prolonge la période d'accord. Une maladresse provoque non seulement l'échec, mais aussi la colère ou les soupçons de la cible.

Spectre de Réussite des Compétences de Négociation

Critique	*Baratin* et *Eloquence* persuadent la cible d'agir immédiatement, *Marchander* convainc la cible ou scelle le marché avec un profit important pour l'utilisateur de la compétence, *Sagacité* permet de comprendre parfaitement le caractère et les intentions de la cible, et l'utilisateur dit juste la chose qu'il faut pour obtenir un accord immédiat et aucun jet ne peut permettre à la cible de contrer les effets cités.
Succès	*Baratin* ou *Eloquence* persuadent la cible, *Marchander* conclue une négociation ou convainc la cible, *Sagacité* juge correctement le caractère de la cible, mais celle-ci doit être toujours convaincue par *Baratin* ou *Eloquence* et aucun jet ne peut permettre à la cible de contrer les effets cités.
Echec	Aucune négociation n'a porté ses fruits. La cible demeure sceptique, ou aucune aide n'est reçue.
Maladresse	*Baratin* ou *Eloquence* produisent des effets contraires inattendus, *Marchander* induit un marché onéreux pour l'utilisateur de la compétence, ou il perd confiance en ses efforts, *Sagacité* se méprend désastreusement sur les intentions de la cible.

Chercher (20 %)

Cette compétence pourrait permettre à l'aventurier d'apercevoir une porte dérobée, un assassin tapi derrière une tenture murale, un reflet métallique dans un bosquet lointain, et ainsi de suite. Cette compétence visuelle est spécifique : l'aventurier doit avoir une idée du type d'objet qu'il désire trouver. Pour vous faire une idée de l'ambiance qui règne dans une ville ou un paysage, ou pour déceler les potentialités de danger en mer, utilisez un jet d'Idée.

Un succès critique permettra de détecter quelque chose de très difficile à voir ou à remarquer. Une maladresse illustre une incapacité à voir l'évidence.

Crocheter (05 %)

Les serrures de l'Europe du Tragique Millénaire sont d'une complexité variable, des serrures prétendues «inviolables» étant régulièrement inventées par des artisans serruriers. Un jeu d'outils de cambrioleur est nécessaire pour bouger les lourds leviers de bois ou de fer, ainsi que des sondes et des crochets pour explorer les gorges de serrure. Par extension, utilisez également cette compétence pour ouvrir les tiroirs secrets sans les détruire, ôter les scellés et les remettre en place, et toute autre tâche aussi spécialisée.

Si l'artisan a réussi un jet critique lors de la fabrication de la serrure, l'utilisateur de cette compétence devra en réussir un à son tour pour l'ouvrir. Diminuez votre pourcentage de compétence de moitié pour simuler la complexité de la serrure. Un succès critique permet d'ouvrir la serrure dans l'instant et sans bruit. Une maladresse la fausse d'une façon telle qu'il devient impossible de l'ouvrir ou encore la serrure casse et ses entrailles heurtent bruyamment le sol. Pour couper une bourse ou faire les poches, reportez-vous à la compétence d'artisanat Tour de Passe-Passe.

Déguisement (15 %)

L'utilisateur change d'attitude, de style vestimentaire, et/ou de voix. Le maquillage utilisé au théâtre peut s'avérer utile, ainsi qu'un faible éclairage. Diminuez vos chances si vous avez un sexe, un âge, une taille ou une race différents de celui que vous incarnez. Pour ressembler à une personne donnée, réduisez votre pourcentage de compétence de moitié. Ce type d'illusion ne peut être entretenu qu'à une certaine distance.

Les compétences Sagacité ou Chercher pourront conduire un observateur à suspecter la personne déguisée. Lorsque vous portez un déguisement, vous pourrez réduire les chances de succès de ces deux compétences de 10 % si vous réussissez un jet de Charisme. Un succès critique permettra à l'aventurier déguisé de donner des ordres convaincants ou d'échapper à l'inspection des intimes. En cas de jet de Déguisement raté, les observateurs remarquent des traits comportementaux inhabituels. Une maladresse attire immédiatement l'attention et invite à démasquer publiquement la supercherie.

Déplacement Silencieux (20 %)

Utilisez cette compétence pour vous déplacer en faisant peu ou pas de bruit, pour vous faufiler jusqu'à un adversaire inconscient de votre présence, ou pour franchir subrepticement un passage pendant que le garde regarde ailleurs. Réduisez de moitié le



Déplacement Silencieux de tout aventurier porteur d'une armure de plaques ou d'une cotte de mailles. Il est impossible de courir en réalisant un Déplacement Silencieux si vous portez une armure. En effet, celles-ci grincent, cliquettent, font des bruits métalliques, carillonnent, et tintent sans prévenir. Grâce à un succès critique, un aventurier pourra courir en armure sans faire aucun bruit. Une maladresse dénote une impéritie extrême. Même les gardes les plus éloignés accourent quand l'aventurier trébuche et heurte bruyamment le sol.

Dissimuler un Objet (25 %)

Pour couvrir ou cacher quelque chose, utilisez d'autres objets, des débris, du tissu ou des matériaux pouvant le masquer ou le camoufler. Il est également possible d'employer un panneau secret, un compartiment caché ou de peindre et de changer l'apparence de l'objet de quelque autre façon. En cas de succès, les objets de la taille d'un couteau ou de la paume d'une main peuvent être dissimulés sous des vêtements sans former de bosses qui les trahiraient.

Grâce à Dissimuler un Objet, une personne pourra se camoufler mais en aucun cas se déguiser : utilisez la compétence Déguisement pour ce faire. Les objets volumineux sont plus difficiles à cacher. Une personne seule sera incapable de dissimuler un objet de taille gigantesque. Toutefois, grâce à cette compétences, un groupe d'individus pourra construire quelque chose qui fera l'affaire.

En cas de succès critique, l'objet échappera à toute inspection, exception faite d'un détecteur technologique approprié ou d'un jet de Chercher lui-même couronné d'un succès critique. Une maladresse attirera inévitablement l'attention d'autrui sur la cachette choisie.

Ecouter (25 %)

C'est la capacité qu'a l'aventurier de comprendre et d'interpréter la signification des sons. Ceux-ci englobent une conversation étouffée, une brindille qui casse, un bruit de pas lointain, ou le murmure d'une lame tirée de son fourreau. Certains sons ne peuvent être perçus.

Un succès critique permet de surprendre une conversation tenue à une distance inhabituelle ou de deviner le nombre et les intentions de personnes s'approchant dans le noir. En toute logique, une maladresse fournit une mauvaise interprétation de l'information.

Eloquence (05 %)

Les orateurs couronnés de succès influent sur l'humeur et les actions de foules tout entières. Pour utiliser cette compétence, l'orateur doit s'adresser à un groupe ou à une foule. Pour une poignée de personnes, préférez Marchander ou Baratin. Les discours éloquents durent longtemps : entre 20 minutes et plusieurs heures. La réussite d'un jet de Charisme augmente les chances de succès d'un jet d'Eloquence de 10 %.

Un discours éloquent réussi occupe l'esprit de la foule jusqu'à la fin de la journée ou de la nuit. Un succès critique pourra convaincre tout le monde pendant une semaine ou plus, certains restant convaincus des années durant. En cas de maladresse, la foule se moquera de l'aventurier et pourra même aller jusqu'à le lapider.

Equitation (35 %)

Cette compétence s'applique aux chevaux, aux ânes et aux mules. Elle permet de bien soigner les animaux, de connaître le matériel de monte, de manoeuvrer un coursier au galop, de l'utiliser comme bête de somme, de le protéger pendant la traversée d'un orage, d'un fleuve, d'une montagne, d'un désert et autre, et de s'y entendre en matière de chariots et de chars tirés par coursiers. Si une monture se révolte, se cabre, trébuche ou s'emballe, les chances de rester en selle de l'aventurier sont égales à son score en Equitation. Si un aventurier chute à bas de sa monture, il perd 1D6 points de vie lors de cet accident. La réussite d'un jet en Sauter réduit cette perte de 1D6 points de dégâts.

Les attaques et parades d'un aventurier en selle ne peuvent excéder son score d'Equitation. Par conséquent, un aventurier disposant de 200 % en Epée Large et de 70 % en Equitation combat à cheval avec un pourcentage de 70 % en Epée Large tant qu'il ne met pas pied à terre.

- En ce qui concerne les montures inhabituelles du type éléphants, chameaux et bêtes mutantes, réduisez cette compétence de moitié.
- La saga parle de créatures volantes servant de monture à des cavaliers entraînés, comme les flamants géants de Kamarg. La chance de base avec ce genre de créature est de 25 %. Vous devrez consulter le chapitre Combat pour les batailles aériennes. Notez le type de monture volante sur une des lignes vierges de la feuille d'aventurier.

Un succès critique vous permettra de distancer vos poursuivants, de garder le contrôle de votre monture en présence d'un horrible monstre ou de réaliser une manoeuvre inhabituelle et difficile. Une maladresse immobilisera votre coursier, brisera les rênes ou une sangle de selle, ou encore projetera le cavalier dans un buisson d'épines.

Esquive (DEX x2 %)

Cette compétence permet à l'aventurier d'éviter les coups visibles et de raccourcir ou d'allonger la distance le séparant de son ennemi. Les tirs de projectile peuvent ne pas toucher leur cible, mais en aucun cas être esquivés. N'hésitez pas à associer l'esquive à la parade, lesquelles forment toutes deux des actions librement réalisables au cours d'un round. Elles peuvent être utilisées à chaque fois que vous êtes attaqués. Suivant son pourcentage en Esquive, le personnage pourra esquiver une ou plusieurs fois au cours du même round. Quand un aventurier utilise sa compétence Esquive une seconde fois au cours d'un round de combat,



sa chance de réussir est réduite de 30 %. Pour la troisième Esquive dans le même round, sa chance est réduite de 60 % au total, etc.

Employez la compétence Esquive pour tenter d'échapper à toutes les attaques. Un combattant pourvu d'une arme courte ou moyenne peut utiliser Esquive afin d'attaquer et d'aller au contact d'un adversaire muni d'une arme longue. Tous les combattants peuvent utiliser Esquive pour faire une feinte : de cette façon, ils augmentent la distance les séparant de leur adversaire et peuvent se dégager.

S'il est tombé au sol, la réussite d'un jet d'Esquive permettra au guerrier de se remettre debout sans être touché.

Esquive contre Esquive, si les deux adversaires obtiennent le même niveau de résultat, ils se maintiennent à distance respective. Si le résultat d'un des personnages s'avère de niveau supérieur, il peut choisir entre aller au contact ou se dégager.

Il est impossible d'opposer une Esquive à une parade, cette dernière ne se produisant qu'en réaction à une attaque. L'encadré ci-dessous, Esquiver une Attaque, compare la compétence d'Esquive au niveau de résultat d'un attaquant.

Europe du Tragique Millénaire (15 %)

L'aventurier a des connaissances portant sur les peuples, l'histoire, la géographie et les légendes de l'Europe du Tragique Millénaire. Cette information provient de mémoires, de chroniques, et de rumeurs, ainsi que de traditions générales à la précision douteuse (par exemple, tout le monde sait que les Kypriotes sont des menteurs invétérés). Pour acquérir des informations attenantes à des régions étrangères, comme l'Amarekh, l'Afrika, l'Asiacommunista, l'Australia, ou le Proche-Orient, utilisez la compétence Terra Incognita.

Un succès critique permet de découvrir un secret capital, une nouvelle source d'informations ou une chronique importante. En cas de maladresse, l'aventurier commet une grave erreur d'interprétation ou a oublié quelque chose.

Evaluer (15 %)

La réussite d'un jet d'Evaluer permet d'estimer la valeur d'un objet et ce, qu'il s'agisse d'une émeraude ciselée, d'une vieille épée, d'un cheval de monte ou de tout objet commun. Avant

Esquiver une Attaque

Esquive	Attaque	Résultat
Critique	Empale	Le coup produit les dégâts appropriés.
Critique	Critique, Succès, Echec, Maladresse	Le personnage qui esquive parvient à se dégager, évite le coup ou le contact ; s'il est opposé à une maladresse, l'ennemi tombe au sol ou doit effectuer un jet sur la Table des Maladresses.
Succès	Empale, Critique	Le coup produit les dégâts appropriés.
Succès	Succès, Echec	Le personnage qui esquive parvient à éviter le coup, à se dégager, à se rapprocher ou à se dégager.
Succès	Maladresse	Le personnage qui esquive parvient à éviter le coup, à se dégager, ou à se rapprocher ; l'attaquant tombe, ou doit effectuer un jet sur la Table des Maladresses.
Echec	Empale, Critique, Succès	Le coup produit les dégâts appropriés.
Echec	Echec	Les ennemis maintiennent les distances les séparant.
Echec	Maladresse	Les ennemis maintiennent les distances les séparant ; l'attaquant doit effectuer un jet sur la Table des Maladresses.
Maladresse	Empale, Critique, Succès	Le coup produit les dégâts appropriés ; le personnage qui esquive glisse et tombe au sol.
Maladresse	Echec	Le personnage qui esquive tombe au sol.
Maladresse	Maladresse	Aucun effet ; lancez une remarque moqueuse et recommencez un round.



d'évaluer la valeur d'un artefact, il faut également réussir un jet en Maîtrise Technologique. La valeur dépend de l'existence d'un acheteur. La valeur apparente peut être différente de la valeur réelle : après tout, le caviar n'est rien d'autre que des oeufs d'esturgeons salés.

Grâce à un succès critique, l'aventurier comprend la valeur et l'importance d'un objet. En cas de maladresse, l'aventurier paie un prix trop élevé, vend à trop bas prix, ou passe à côté d'un objet de valeur.

Grimper (40 %)

Ne lancez pas les dés pour des escalades ordinaires de quatre mètres ou moins. Si vous gravissez une superficie plus étendue, effectuez des jets en Grimper en les réduisant tous de 10 à 20 % en cas d'obstacles tels que la nuit, la pluie, le vent, une surface lisse, ou le fait de porter une armure complète. Le grimpeur qui rate son jet peut tenter un jet de Dextérité ou de Chance pour ne pas chuter.

Pour grimper en silence, comparez le résultat du D100 lancé par le joueur aux compétences Grimper et Déplacement Silencieux de l'aventurier. S'il a réussi à Grimper mais a raté son Déplacement Silencieux, il est parvenu à grimper mais a fait du bruit. S'il a réussi son Déplacement Silencieux et n'a pu Grimper, il est tombé mais n'a pas fait beaucoup de bruit.

Un succès critique augmente la vitesse du grimpeur ou lui permet de porter un objet avec plus de facilité. Une maladresse se traduit toujours par une chute extrêmement bruyante. Veuillez vous reporter au chapitre consacré au Système de Jeu, page 86 pour prendre connaissance des dégâts occasionnés par une chute.

Hypnose (0 %)

La compétence Sagacité doit au préalable être utilisée avec succès. L'hypnose nécessite généralement un objet pour concentrer l'attention de la cible, mais des intonations ou des rythmes particuliers suffisent si la cible écoute avec attention. Plus la cible est attentive, plus elle succombera rapidement à l'hypnose.

Pour que la tentative d'hypnose soit couronnée de succès, il faut réussir un jet de dés inférieur au pourcentage de cette compétence. Un jet de Charisme réussi peut apporter un bonus de 10 % ou capter l'attention de la cible. Par la suite, la cible doit être vaincue dans une lutte POU:POU sur la Table de Résistance.

Si la cible est entourée de distractions (combats proches, panique collective, pluie de projectiles...), ou si elle sait qu'elle est sur le point de se faire hypnotiser (comme peut le révéler un jet de Sagacité) et n'est pas consentante, elle augmente temporairement son POU de 1D6 pour résister.

Différents effets sont possibles. En général, l'hypnose est utilisée pour provoquer l'inconscience, pousser à un acte simple et immédiat, calmer une cible paniquée, lui faire oublier la douleur, etc. Il suffit alors d'exercer cette compétence 1D6 rounds pour obtenir les effets désirés. Leur durée dépend de la qualité du succès dans l'utilisation de cette compétence :

critique .... 1D6 heures
succès .... 1D6 minutes
échec .... Aucun effet
maladresse .... La cible ne sera jamais affectée par l'hypnotiseur

Certains effets, comme conditionner un esprit, explorer des souvenirs lointains, procéder à un lavage de cerveau ou à une psychanalyse, demandent d'exercer cette compétence pendant au moins 1D6 heures. Ils peuvent être maintenus indéfiniment, jusqu'à ce qu'un choc émotionnel brise l'influence de l'hypnotiseur. La cible peut néanmoins tenter chaque jour un jet de POU x1 % pour briser l'influence, à moins que l'hypnose n'ait connu une réussite critique. Un choc émotionnel intense autorise la cible à tenter sur le champ un jet de POU x3 %, et ce même si le jet d'hypnose est critique. La cible peut alors réussir un jet d'Idée pour réaliser qu'elle était sous influence.

Noblegent s'est servi avec succès de cette compétence pour hébéter Hawkmoon lors du banquet donné à château Airain. Dans les montagnes bulgares, Oladahn a endormi les brigands qui les menaçaient, lui et le jeune duc. Les deux hommes bénéficiaient de la totale attention de leurs cibles, c'est pourquoi leurs tentatives furent si brillantes.

Il est possible que cette compétence soit le moteur essentiel des formes de magie pratiquées par les sorciers tribaux afrikains et les rêveurs australiens.

Un succès critique rend la cible très vulnérable à votre influence. Lors de toutes vos prochaines tentatives, elle vous résistera avec seulement la moitié de son POU. Au contraire, une maladresse vous ferme définitivement sa volonté. Cela aura pour conséquence que tous vos essais pour l'hypnotiser seront voués à l'échec.

Lancer (25 %)

Pour ramasser un objet et atteindre une cible à distance, utilisez Lancer. Les gros rochers et les blocs de pierre de moindre taille nécessitent d'être projetés à deux mains et parcourent un mètre par point de FOR du lanceur dépassant la TAI de l'objet. Un objet équilibré tenant dans la main parcoure cinq mètres par point de FOR excédant sa TAI. Les objets de taille inférieure parcourent six mètres ou plus par point de FOR excédant leur TAI. Ces deux derniers types d'objet rebondissent pour prolonger leur course.

• Une pierre grande comme la paume d'une main occasionne 1D2 points de dégâts. Si elle est lancée depuis une hauteur modérée, ajoutez un autre D2 points de dégâts par tranche de six mètres de chute parcourue par ladite pierre. De fait, un caillou grand comme la paume d'une main lancé depuis le sommet d'une tour de 18 mètres de hauteur inflige 4D2 points de dégâts.





• Une pierre de la taille d'une tête occasionne 1D4+1 points de dégâts. Si elle est lancée depuis une hauteur modérée, ajoutez un autre D4+1 points de dégâts par tranche de six mètres de chute parcourue par ladite pierre. De fait, un caillou de la taille d'une tête lancé depuis le sommet d'une tour de 18 mètres de hauteur inflige 4D4+4 points de dégâts.

La Pratique des Langues

Parmi les langues de la Terre du Tragique Millénaire, on compte la Langue Commune, qui est de très loin la forme de communication la plus répandue, à l'exception des peuples d'Afrika et d'Asiacommunista qui ont développé leurs propres dialectes. La Langue Commune est acceptée comme la Langue Maternelle de la plupart des aventuriers, quelle que soit leur nationalité. Ils débutent dans celle-ci avec un score égal à leur INT x5 %. Le maître de jeu devra demander des jets de compétence à deux individus de nationalités différentes parlant entre eux en Langue Commune. En effet, des variations de grammaire et de vocabulaire sont culturellement possibles, rendant la compréhension de tournures très personnelles difficiles à saisir.

Ensuite, chaque royaume dispose d'une Langue Nationale. Elle n'est généralement employée que pour les affaires politiques, les négociations, les enseignements ou les arts oraux. Les personnages cultivés communiquent toujours entre eux dans leur Langue Nationale. La chance de base d'un personnage dans sa Langue Nationale est égale à son INT x3 %.

Des formes archaïques de la Langue Nationale, qui correspondent à peu près au parler pratiqué de nos jours, ont également subsisté. Un personnage parle toujours la langue archaïque de son royaume à une compétence égale au cinquième de son score de Langue Nationale. La Langue Commune parlée en Europe étant une forme avilie de l'anglais, tous les personnages parlent le Vieil Anglais avec un pourcentage égal au cinquième de leur score de compétence Langue Commune.

Enfin, les ordres granbretons ont développé des Idiomes Secrets basés sur les cris et les mimiques de leurs animaux totems. Il s'agit pour eux d'une seconde langue maternelle qu'ils maîtrisent à leur INT x5 %.

• Un rocher de la taille d'un torse occasionne 2D4+3 points de dégâts. Ajoutez 2D4+3 points de dégâts supplémentaires par tranche de six mètres de chute parcourue par ledit rocher. S'il tombe depuis le sommet d'une tour de 18 mètres de hauteur, il inflige 8D4+12 points de dégâts.

• Les rochers de plus grande taille tuent automatiquement les humains qu'ils percutent, soit en les écrasant soit en raison de la commotion provoquée par la blessure.

• S'ils tombent d'une hauteur modérée ou élevée, les rochers dont la TAI égale ou dépasse la moitié de la TAI de la cible la tuent sur le coup ou, si cette dernière réussit un jet de Chance, lui infligent des blessures graves.

Bien sûr, les armures offrent une protection contre ce type d'attaque. Toutes les armes de jet sont représentées par des compétences spécifiques ; reportez-vous aux Tables d'Armes. Consultez également la rubrique «Objets Lancés» des points de règle consacrés au combat.

En cas de succès critique, la cible peut subir des dégâts supplémentaires ou le lanceur bénéficier d'un événement favorable. Une maladresse inflige immanquablement des dégâts accidentels à vos compagnons ou aux passants, ou encore voit l'objet lancé se briser.

Langue Etrangère (0 %)

Pour parler une langue étrangère, étudiez-la ou habitez l'endroit où elle est pratiquée. Il n'existe aucune limite quant au nombre de langues que vous pouvez apprendre. Cette compétence représente la chance qu'a l'utilisateur de parler et de comprendre une langue bien précise de la Terre du Tragique Millénaire. La Langue Nationale de l'aventurier dépend de cette compétence, de même que les Langues Archaïques (voir l'encadré sur la Pratique des Langues).

Elle comprend l'aptitude rudimentaire à lire et écrire la langue, si elle a une forme écrite.

Lorsqu'un aventurier utilise une langue étrangère, ses compétences de Marchander, de Baratin, et d'Eloquence ne peuvent jamais excéder sa compétence dans ladite langue. Parfois, le maître de jeu pourra décider qu'un document ou un idiome comporte plusieurs points complexes, et demander un jet de Langue Etrangère pour chacun de ces points. De même, le MJ pourra momentanément réduire la compétence de l'utilisateur si celui-ci tombe sur un dialecte ou une forme écrite archaïque de la langue connue (voir la rubrique la Pratique des Langues).

En temps normal, il faut réussir un jet de Langue Etrangère pour lire un livre écrit dans une autre langue. Un pourcentage élevé dénote une plus grande facilité, un phrasé plus élégant, et en impose davantage. Si un aventurier possède des points dans une langue étrangère donnée, il comprend toujours l'essentiel d'une conversation normale. S'il dispose de soixante points ou plus dans une Langue Etrangère, l'utilisateur peut faire croire qu'il s'agit de sa langue maternelle.



Un succès critique ou une maladresse influence ce qui est compris à la lecture d'un texte difficile ou archaïque, ou encore lors de situations dangereuses.

La feuille d'aventurier comporte des lignes vierges réservées aux Langues Etrangères.

Langue Maternelle (INT x5 %)

Tous les aventuriers possèdent la Langue Commune comme langue maternelle. Normalement, aucun jet de compétence n'est nécessaire pour utiliser sa Langue Maternelle. Si un document se révèle extrêmement difficile à déchiffrer ou a été retranscrit dans une écriture ou un dialecte archaïque, le maître de jeu pourra réduire les chances de succès de l'utilisateur (voir la rubrique la Pratique des Langues). Cette compétence comprend la faculté rudimentaire de lire et d'écrire la langue, à condition que l'aventurier soit riche et cultivé. Utilisez la compétence distincte Scribe pour les lettrages raffinés, l'organisation d'un document ou encore la recherche de mots évocateurs.

Un succès critique impressionne grandement les auditeurs et ce, quelle que soit la situation en cours. Une maladresse peut amener les auditeurs à penser que l'utilisateur est un étranger, un imposteur ou toute autre personne suspecte.



Lutte (25 %)

La Lutte constitue une attaque naturelle dont le but principal est de contenir son adversaire. Vous pouvez parer la Lutte en utilisant Lutte ou Bagarre, ou lui faire perdre de son efficacité en contre-attaquant (avec un couteau, par exemple), mais cela n'est possible que pendant le premier round de Lutte. Si une attaque de Lutte est réussie et n'est ni parée ni rompue, l'attaquant empoigne et maîtrise sa cible. Il choisit alors l'une des options suivantes :

- Immobiliser la cible en opposant sa propre FOR à celle de la victime et en la vainquant sur la Table de Résistance. En cas de succès, la cible est fermement maintenue jusqu'à ce que l'attaquant entreprenne une autre action. Si une corde ou une chaîne se trouve à proximité, la réussite d'un jet de Dextérité permettra à l'attaquant de solidement ligoter son ennemi.

- Projeter la cible au sol. Si elle est choisie, cette option est automatiquement couronnée de succès.

- Assommer la cible. Voir la règle Assommer p.100.

- Désarmer la cible. L'utilisation réussie de la compétence Lutte deux rounds successifs permettra à l'aventurier d'éviter un combat au contact lors du premier round puis de saisir l'arme ou la main armée de son adversaire lors du second round.

- Infliger une blessure physique à la cible ou la tuer. Il faut que l'aventurier ait au préalable réussi une attaque de Lutte. Il doit ensuite réussir un deuxième jet de Lutte lors de ce round ou d'un round ultérieur. Chaque réussite inflige à la cible 1D6 points de dégâts, plus le MD de l'attaquant. Peut-être fracasse-t-il la tête de son ennemi contre le sol ou essaie-t-il de lui briser les os.



• Etrangler la cible. Une fois maîtrisée, la cible s'asphyxie en suivant les règles de noyade. L'attaquant n'a pas besoin de faire d'autres jets de Lutte. Consultez le paragraphe suivant.

Si l'intention est de blesser ou de tuer, la victime a été empoignée et ne peut échapper à cette prise qu'en opposant sa FOR à celle de l'attaquant et en l'emportant sur la Table de Résistance.

A la Lutte, il existe de nombreux types de succès critiques et de maladresses.

Maîtrise Technologique (05 %)

Si la plupart des habitants de l'Europe du Tragique Millénaire ont entendu parler de différentes machines, extrêmement peu en ont vu par eux mêmes, exception faite de celles qui commencent à se répandre comme les moulins à vent, les métiers à tisser, les typographeuses, les horloges, les héliographes, etc.

Avec cette compétence, vous parviendrez à reconnaître la fonction d'un artefact technologique inconnu et vous pourrez obtenir des indices sur la façon d'activer cet objet. La réussite d'un jet en Monde Ancien peut apporter un bonus de 10 % à votre jet de Maîtrise Technologique, si le maître de jeu l'estime approprié.

Après une étude élémentaire, qui dure 1D6 minutes, vous serez capable de faire fonctionner un appareil simple. Vous ne pourrez pas le réparer s'il est brisé. Par contre, s'il tombe en panne et qu'il s'agit d'une défaillance mineure, vous pourrez utiliser Réparer/Concevoir pour le remettre en état. Si vous disposez du matériel nécessaire, vous serez capable de le recharger convenablement sans le détériorer.

Consultez le chapitre sur la Science. Utilisez la compétence Piloter pour la mise en oeuvre d'un ornithoptère ou d'un véhicule, et les compétences d'armes appropriées pour les appareils de guerre.

Un succès critique vous livre le secret du fonctionnement de l'appareil, qui devient immédiatement fonctionnel entre vos mains. Une maladresse implique que vous brisez le système de mise en route, et que vous serez à jamais incapable de le réparer.

Marchander (15 %)

Cette compétence gère votre capacité à négocier et à convaincre. Si vous vendez ou achetez, et si la différence est minime, c'est le jet de Marchander le plus faible qui l'emporte. Si vous débattez d'un problème et si la différence est ténue, c'est encore le jet de Marchander le plus faible qui l'emporte.

Si la différence entre l'utilisateur de la compétence et son interlocuteur est grande, des jets de Charisme, de Baratin et d'Eloquence, des éléments nouveaux, des accusations, de la flatterie, et des menaces pourront peut-être vous aider à parvenir à vos fins. Un jet de Sagacité peut modifier les termes ou le but du marchandage.

Un succès obtenu pour l'un de ces jets augmente systématiquement les chances de Marchander de 10 %. Une fois votre partenaire convaincu ou le marché conclu, les termes du contrat ne changent plus.

N'utilisez pas cette compétence pour régler des problèmes graves tels que déterminer si l'unification de l'Europe sous la tutelle granbretonne est préférable à l'anarchie barbare et destructrice des autres nations. Il faut limiter son usage aux débats portant sur la valeur d'un cheval ou d'un bateau, ou sur la possibilité de passer le gué d'un fleuve en crue. Si vous avez l'intention de tricher ou de mentir, utilisez plutôt la compétence Baratin. Pour prendre quelqu'un par les sentiments, utilisez Baratin ou Eloquence.

Un succès critique pourra voir la naissance d'une amitié, des dépenses amoindries ou tout autre dérivé ou limitation désirables. Une maladresse pourra mettre l'inverse en lumière et faire tout perdre à l'aventurier.

Médecine Rudimentaire (30 %)

Ce pourcentage traduit la probabilité de réveiller un compagnon inconscient ou simplement étourdi, de bien éclisser un membre cassé, de traiter les brûlures, etc. Il englobe la connaissance empirique de la structure et de la physiologie du corps humain.

Cette compétence n'a que peu d'influence sur la progression des maladies et des maux occasionnant des points de dégâts au fil du temps. La Médecine Rudimentaire produit un léger effet sur un grand nombre de poisons. Consultez les rubriques correspondantes dans les chapitres sur le Système de Jeu et la Science. La réussite d'un jet de Médecine Rudimentaire permet de savoir si des os ou des restes sont humains.

• Un round est nécessaire pour appliquer la Médecine Rudimentaire à un mal.

• Appliquez un jet en Médecine Rudimentaire par blessure et par personnage, qu'il soit réussi ou non.

• Un jet en Médecine Rudimentaire raté contraint l'aventurier à attendre une heure avant de pouvoir effectuer une nouvelle tentative. Toutefois, une tierce personne pourra appliquer sa compétence Médecine Rudimentaire à la même cible lors du round suivant, ce nouvel individu étant peut-être davantage à même de faire ce qu'il convient.

• Un succès enregistré dans cette compétence redonne 1D3 points de vie à la cible par attaque ou blessure distincte. Distinguez les attaques par round, par attaquant et par arme.

Un succès critique en Médecine Rudimentaire redonne automatiquement 2D3 points de vie au malade. Un échec ne redonne aucun point de vie. Une maladresse entraîne la perte de 1D3 points de vie pour cause de mauvais traitement.



Million de Sphères (0 %)

Les habitants de la Terre du Tragique Millénaire savent peu de choses sur les autres plans. L'existence d'autres mondes est un mythe pour tous hormis les érudits et les sages, bien qu'il soit possible que la Société des Rêveurs Australiens ait grandement approfondi le sujet. Un aventurier pourra augmenter sa connaissance du Million de Sphères en conversant avec d'éminents savants-sorciers, en interrogeant les habitants d'autres plans, et en pratiquant des voyages astraux. Le plus simple consiste encore à entreprendre des études académiques à l'aide de grimoires et d'autres livres détenteurs d'un tel savoir.

Nombre de questions restent sans réponse ou leurs secrets sont le privilège d'une poignée de gens. Un jet de Million de Sphères réussi pourra donc ne fournir aucune information.

Un succès critique peut révéler des informations décisives. Une maladresse indiquera qu'une chose est impossible ou n'existe pas, quand bien même elle serait réelle.

Monde Ancien (0 %)

Vous avez une idée de la vie telle qu'elle était avant le Tragique Millénaire : ses merveilles, ses possibilités, mais aussi des anecdotes et des fragments d'histoire. Vous vous inspirerez de cette compétence pour imaginer de nouvelles machines fabuleuses, qu'aucun de vos contemporains n'a encore jamais vu, ou pour recréer l'une des terribles armes qui a causé la chute de l'âge d'or.

Une réussite critique vous apporte des renseignements au-delà de vos espérances. Il se peut que vous ayez appris de nouvelles informations ou que vous soyez tombé sur une source de savoir inédite. Une maladresse peut vous aiguiller vers une piste catastrophique.

Monde Naturel (25 %)

Il s'agit de la connaissance générale des animaux, des plantes, de la vie marine et du climat propre aux régions où l'aventurier évolue.

Le maître de jeu doit diviser ce score par deux en terre inconnue, et par au moins quatre sur un autre plan. Cette compétence concerne ce qui touche à la connaissance générale et non à l'ensemble des choses susceptibles d'être connues.

Un succès critique permet d'identifier un animal rare ou de dévoiler quelque secret. Une maladresse peut mener à une identification erronée ou à une erreur totale.

Natation (25 %)

Un nageur sait flotter et se déplacer dans l'eau ou tout autre liquide similaire. Sous l'eau, l'aventurier nage de façon convenable, sauf si les conditions lui sont défavorables. Lors de situations surprenantes ou mettant votre vie en danger, effectuez un jet en Natation pour continuer à nager.

Nature du Million de Sphères

Le Multivers est formé d'un grand nombre de sphères, chacune contenant un plan de l'existence ou une dimension différente de l'espace et du temps. On peut les imaginer comme des molécules en suspension dans un liquide où elles se déplacent, se percutent et passent au travers les unes des autres.

Certaines sphères vont jusqu'à se toucher ou se recouvrir continuellement alors que d'autres voyagent selon une route bien définie et ne se rencontrent que rarement. Lorsque deux sphères ou plusieurs s'effleurent, les voyages entre leurs plans sont possibles.

Il arrive qu'elles se recouvrent pendant des éons (tels les Quinze Plans des romans de Corum), mais bien souvent leur conjonction ne dure que quelques minutes, laissant d'infortunés voyageurs sur un plan étranger, incapables de retourner chez eux.

Une fois par éternité a lieu la Conjonction du Million de Sphères, au cours de laquelle toutes les sphères coïncident dans le continuum espace-temps. Cette période est caractérisée par de grandes guerres, des paradoxes et des formes de magie puissantes, les dieux s'affrontant pour déterminer l'aspect du Multivers. De plus, un espace extra-dimensionnel existe sur chaque plan.

Cet espace est pleinement visible sur certains plans alors que sur d'autres il est si bien caché qu'il est inconnu ou mythique. Cet espace est appelé Tanelorn.

Tout y est en parfait équilibre et les dieux ne peuvent pas s'y rendre ou y envoyer leurs créatures. Tanelorn est un sanctuaire où on peut se réfugier. De plus, avec les connaissances adéquates, on peut visiter toute autre Tanelorn du Multivers à partir d'une seule.

Elle ressemble parfois à un superbe palais, riche en objets d'art ou précieux alors qu'à d'autres endroits il ne s'agit que d'un empilement de huttes de boue. Elle peut être déserte ou surpeuplée mais quel que soit son aspect, Tanelorn accueille et protège ses immigrants d'une façon égale.

Un échec provoque un début de noyade. Consultez les règles adéquates page 88, dans le chapitre consacré au Système de Jeu. Un nageur qui se noie a droit à un jet de Natation par round. En cas de succès, il cesse de se noyer et se remet à nager. Si, plus tard, il rate un autre jet de Natation, il recommence à se noyer.

En moyenne, un nageur parcourt le quart de la distance maximale qu'il peut couvrir sur terre en un round. Sur une petite distance, ce ratio peut passer du quart à la moitié.

Un nageur peut tirer un objet capable de flotter d'une TAI maximale égale à la sienne +2. Un nageur peut transporter indéfiniment un objet ne pouvant pas flotter dès lors que son poids maximal n'excède pas sa FOR/2 en kilogrammes.

Un succès critique indique une vitesse ou une puissance de battement appréciables. Un échec peut déclencher une noyade. Une maladresse provoque un début de noyade et désoriente le nageur. Paniqué, il repousse les sauveteurs, lâche ses armes ou s'enfonce davantage dans les profondeurs.

Navigation (15 %)

L'utilisateur de cette compétence sait diriger de petits bateaux à perche et à rames dans le vent, les tempêtes et les marées. Il peut également déceler les obstacles cachés, les signes annonciateurs de la proximité d'une terre et les variations climatiques susceptibles de mettre son esquif en danger.

Les marins dont la compétence est faible ont du mal à arrimer un canot alors que les navigateurs compétents peuvent manoeuvrer leur embarcation tout en maniant l'épée.

Les marins dont le score est supérieur ou égal à 101 % peuvent manoeuvrer des navires de haute mer afin de diminuer les dégâts occasionnés par un combat maritime ou des forces naturelles. A partir de 101 %, soustrayez 1D6 points de dégâts par tranche de 100 % détenu dans cette compétence.

Exemple : *le joueur d'un timonier est doté de 301 % en Navigation. Alors qu'il traverse la Mer du Milieu, une tempête se déchaine et son embarcation percute un rocher. Grâce à sa compétence élevée en Navigation, il peut soustraire jusqu'à un maximum de 2D6 points de dégâts aux dommages subits lors de l'accident.*

A bord de vaisseaux de grande taille, le capitaine possède habituellement un score minimal de 101 % en Navigation, et son second au moins 90 %. Leurs jets de Navigation décideront du sort général du navire. Aussi des compétences élevées peuvent s'avérer importantes. D'autres personnages risquent d'avoir besoin de connaître la compétence Navigation afin d'accomplir des tâches spécifiques à bord.

Les succès critiques et les maladresses peuvent avoir pour seul effet de permettre ou d'interdire des jets de compétence supplémentaires. Lors de batailles navales, un succès critique ou une maladresse représentent toujours une manoeuvre avantageuse ou de piètre qualité.

Orientation (10 %)

De jour comme de nuit, par temps d'orage ou ciel dégagé, l'utilisateur de cette compétence trouve son chemin. Ceux dont le pourcentage est très élevé connaissent l'astronomie et savent interpréter les variations climatiques.

• Les techniques attenantes à cette compétence étant à peu près les mêmes, l'aventurier pourra utiliser Orientation pour mesurer et tracer le plan d'un couloir ou d'une zone. Toutefois, son score en Orientation sera alors égal à son score dans la compétence Scribe.

• A bord d'un navire ou d'un bateau, ou encore lors d'un voyage aérien, le pourcentage dans la compétence Orientation sera égal à celui en Navigation, Piloter ou Equitation, suivant le meilleur des trois.

• Un succès critique permet de trouver le chemin exact. Une maladresse mène à l'opposé du chemin recherché ou sur la route la plus dangereuse qui soit.

Piloter (05 %)

Cette compétence permet à l'aventurier de mettre en route, de conduire et d'entretenir un véhicule motorisé. Il peut s'agir d'un engin terrestre, maritime, fouisseur ou aérien donnant lieu à des compétences distinctes. Des lignes vierges sur la feuille d'aventurier vous donne la possibilité de préciser votre champ d'expertise.

Vous êtes appelé à réussir un jet en Piloter chaque fois que vous êtes placé dans une situation délicate : un cahot sur la route, une poursuite, une bourrasque inattendue ou une manoeuvre à accomplir. Les décollages et atterrissages, ainsi que les trajets routiniers se déroulant dans des conditions normales, ne nécessitent aucun jet de dés. Ils sont automatiquement menés à bien si le score de compétence du pilote est au moins égal à 30 %.

Comme pour l'équitation, lorsque vous conduisez un véhicule, vos attaques et parades ne peuvent excéder votre score de Piloter. Néanmoins, vos passagers peuvent agir normalement s'ils réussissent avant chaque action un jet de Dextérité. Consultez le chapitre sur le Combat pour savoir comment se déroulent les batailles aériennes.

Pister (10 %)

S'il réussit son jet en Pister, l'aventurier peut suivre la trace d'une personne, d'un animal ou d'un véhicule laissée dans un sol meuble ou un parterre de feuilles. La filature peut se poursuivre tant que les traces demeurent lisibles. Les chances de succès diminuent de 30 % par tranche de 24 heures séparant l'analyse du moment où les traces ont été effectuées. Le mauvais temps peut rendre la filature impossible. Sauf circonstances exceptionnelles, nul ne peut être suivi sur l'eau, la pierre, dans les airs ou la nuit venue.

En cas d'interruption ou d'effacement des traces, ou si la cible est revenue sur ses pas, un jet en Chercher réussi ou un succès critique en Pister permettent de reprendre la piste. Si le pisteur connaît le pisté, la réussite d'un jet en Sagacité pourra suffire. Un succès critique permettra de poursuivre la traque en dépit de conditions normalement impossibles. Une maladresse aura pour effet de diriger sur une fausse piste ou exposera le pisteur à une embuscade.

Potions (0 %)

Grâce à cette compétence vous pouvez reconnaître, composer et dispenser toute la pharmacopée de l'Europe du Tragique Millénaire sous forme de philtres, infusions, poisons, antidotes, hallucinogènes et autres. Vous aurez peut-être besoin de bien connaître le Monde Naturel pour trouver les ingrédients.

Les personnes disposant d'un score supérieur ou égal à 101 % peuvent toujours trouver les ingrédients corrects d'une potion et la préparer pendant la durée adéquate, à moins d'obtenir 00 à leur jet. Les joueurs disposant de 100 % et moins, doivent réussir un jet de Chance pour trouver les ingrédients. S'ils échouent, ils doivent faire un jet sur la ligne «Substituts» du tableau Durée des Effets d'une Potion ci-dessous.

Une potion peut influencer l'état conscient ou la perception. Elle peut augmenter ou diminuer une caractéristique mais pas deux, à moins qu'il ne s'agisse des points de vie et du modificateur aux dégâts. Sinon, elle peut affecter un ou plusieurs groupes de compétences (voir en tête de section l'encadré sur les Groupes de Compétences). Cette compétence est primordiale pour la réalisation de tous les Secrets Technologique ayant trait à l'alchimie en général.

Durée des Effets d'une Potion

Type d'herbes	Demi-dose	Dose normale	Double dose
Substituts	1D4-3 heures	1D4-2 heures	1D4-2 heures
Sèches	1D3-1 heures	1D4 heures	1D6+2 heures
Fraîches	1D6+1 heures	2D6 heures	2D6+6 heures

Vous trouverez une table décrivant des poisons ordinaires au chapitre Système de Jeu page 88.



La force et les effets des potions varient en fonction de la fraîcheur des herbes et de la concentration du produit. La ligne «Substituts» de la table située page précédente indique la durée d'efficacité obtenue quand il s'est avéré impossible de trouver l'ensemble des ingrédients nécessaires à la bonne composition d'une potion.

Un succès critique suggère une potion exceptionnellement forte ou virulente, ou encore que l'aventurier a appris à réaliser un composé plus rapidement ou meilleur marché. Par voie de conséquence, une maladresse peut signifier que la potion est inopinément néfaste.

Réparer/Concevoir (DEX x4 %)

La plupart des aventuriers savent réparer ou concevoir les équipements simples, les articles de sellerie, les radeaux et les bateaux, etc. Pour ce faire, ils auront peut-être besoin d'outils et de matériel spécifique.

Le pourcentage de réussite dans la compétence Réparer et Concevoir n'augmente ni avec l'entraînement, ni avec l'expérience, à la condition que la DEX change.

Si l'aventurier connaît un Artisanat équivalent dont le score est supérieur à celui de Réparer/Concevoir, utilisez l'Artisanat en question.

Un succès critique permet la création d'un objet d'une qualité similaire à celle obtenue par un artisan. L'objet sera à même de supporter une utilisation prolongée. Si le jet de Réparer/Concevoir est raté, l'objet n'a pas pu être construit ou réparé, ou alors il s'est brisé lors de sa confection. Une maladresse produit un article qui casse ou cesse de fonctionner à un moment crucial.

La compétence Réparer/Concevoir est primordiale pour la réalisation de tous les Secrets Technologiques ayant trait à la Mécanique, l'Energétique ou la Biologie car c'est elle qui confère au savant la nécessaire expertise manuelle. Vous devez consulter le chapitre consacré à la Science pour apprendre comment appliquer cette compétence pour réussir la création des artefacts technologiques souhaités.

Sagacité (15 %)

Grâce à cette compétence, l'aventurier a les moyens de comprendre la personnalité et les objectifs d'une personne. Cette compréhension demande de rester quelques minutes en présence du sujet étudié. Les supercheries habiles ne peuvent être mises à jour, à moins que l'aventurier ne parvienne à entamer la confiance du sujet en lui révélant des événements ou un savoir inattendus.

En cas de succès critique, les motivations du sujet sont mises à nu, et l'utilisateur de la compétence dit exactement ce qu'il faut pour obtenir un acquiescement immédiat.

En cas de maladresse, l'interprétation de l'aventurier est complètement erronée.

Sauter (25 %)

En cas de réussite, un aventurier en position debout peut soit bondir et atteindre une hauteur égale à une fois et demie sa taille, soit sauter et descendre une hauteur égale à une fois sa taille en se laissant glisser vers le bas.

En position arrêtée, il peut faire un bond horizontal et couvrir une distance égale à sa taille. Avec élan, il peut couvrir une distance égale à deux fois sa taille.

S'il tombe d'une éminence, la réussite d'un jet en Sauter permet à l'aventurier d'amortir sa chute. Lancez 1D6 et soustrayez le résultat aux points de dégâts occasionnés par la chute.

Il est impossible de sauter tout en portant une armure de plaques complète. Vous devez diviser par deux votre compétence Sauter si vous portez une armure de demi-plaques, de cuir et anneaux ou de mailles. Ne tenez pas compte du poids supplémentaire d'une armure de cuir.

Un succès critique permettra de sauter plus loin qu'à l'accoutumée ou en faisant moins de bruit. Une maladresse augmentera les dégâts de la chute qui s'en suit.

Scribe (0 %)

L'aventurier sait écrire des manuscrits, des plans et des instructions d'une façon attrayante ou impressionnante. Il sait également présenter des grimoires, des cartes maritimes et autres, avec une très grande clarté.

Un scribe peut également reproduire ou imiter des documents de toutes sortes, le risque de détection devenant de plus en plus faible à mesure que le pourcentage de compétence du scribe augmente.

Un succès critique permet de créer une carte fiable jusque dans les moindres détails, écrire des ordres militaires impossible de mal interpréter ou d'ignorer, ou encore contrefaire une lettre de relaxe écrite de la main du baron Meliadus de Kroiden.

Une maladresse se traduit par un torchon que les gens un tant soit peu attentif considéreront en ricanant ou qui vous vaudra d'être jeté en prison.

Se Cacher (20 %)

Cette compétence nécessite une cachette. Utilisez Se Cacher pour échapper à la détection lors d'une poursuite, d'une surveillance ou d'une situation imprévue. L'aventurier choisit les meilleurs buissons, les meilleurs rochers, les ombres les plus épaisses, et ainsi de suite, pour s'y dissimuler.

Dans une zone surveillée par des gardes, la compétence Se Cacher vous permettra de changer de position sans être détecté. Déterminez les chances de réussite de votre aventurier en divisant son pourcentage en Se Cacher par deux. Si la distance à parcourir est supérieure à deux ou trois mètres, faites également un jet en Déplacement Silencieux.



Matrice d'Evasion et de Détection

La compétence dont on regarde la qualité de réussite doit être Amorcer/Désamorcer un Piège, Cacher un Objet, Déguisement, Déplacement Silencieux ou Se Cacher. Un observateur fortuit ou négligent a autant de raisons de mener une inspection que de rester passif. Un observateur attentionné a généralement une bonne raison de faire son inspection, souvent en qualité de veilleur ou de gardien.

Résultat du jet de compétence	Observateur fortuit ou négligent	Observateur attentionné
Critique	Ne remarque rien.	Ne remarque rien sauf avec un jet critique en Evaluer, Sagacité, Ecouter, Chercher, Sentir/Goûter ou Traquer, selon ce qui est approprié.
Succès	Ne remarque rien.	Ne remarque rien sauf avec un jet critique ou réussi en Evaluer, Sagacité, Ecouter, Chercher, Sentir/Goûter ou Traquer, selon ce qui est approprié.
Echec	Peut remarquer en réussissant un jet en Evaluer, Sagacité, Ecouter, Chercher, Sentir/Goûter ou Traquer.	Remarque ce qu'il y a à remarquer.
Maladresse	Remarque ce qu'il y a à remarquer.	Remarque ce qu'il y a à remarquer.

Si un aventurier n'est qu'en partie dissimulé mais se tient immobile, divisez par deux les chances qu'a un observateur de le remarquer.

Un succès critique neutralise la réussite d'un jet en Chercher. En cas de maladresse, l'aventurier attire l'attention d'une façon ou d'une autre.

Sentir/Goûter (15 %)

Un succès permet de reconnaître une odeur ou un goût particuliers au bout de quelques instants. L'aventurier pourra détecter un poison ou une drogue dans du vin ou des aliments, remarquer l'odeur insistante d'un animal ou identifier l'origine d'un parfum.

La compétence Sentir/Goûter est importante pour bien apprécier les mets et les vins raffinés. Les personnes se prétendant cultivées devraient posséder un score supérieur ou égal à 50 % dans cette compétence.

En cas de succès critique, l'aventurier pourra mettre un empoisonneur à jour en découvrant des traces de poison sur ses mains ou ses vêtements, ou encore reconnaître chacun des vins servis lors d'un banquet.

Bien entendu, une maladresse expose l'aventurier au danger et à l'embarras.

Terra Incognita (0 %)

Avec cette compétence, l'aventurier a des connaissances portant sur les peuples, l'histoire et les territoires situés au-delà de l'Europe du Tragique Millénaire, tels que le Proche Orient, l'Asiacommunista, l'Afrika ou l'Amarekh.

Les habitants originaires de l'Europe débutent avec un score de 0 % dans cette compétence et développent leur savoir en cours de jeu.

Les régions de Terra Incognita ne sont évidemment inconnues que pour les autochtones européens. Les natifs de ces contrées mystérieuses débutent avec un score de 0 % dans la compétence Europe du Tragique Millénaire et un autre de 15 % en Terra Incognita.

Des lignes vierges ont été imprimées sur la feuille d'aventurier afin de différencier les diverses expertises possibles de la Terre du Tragique Millénaire : Afrika, Amarekh, Asiacommunista et Australia.

Un succès critique indique que l'aventurier parvient à apprendre ou à déduire un secret capital, ou encore qu'il découvre une nouvelle et importante source de savoir. Dans le cas d'une maladresse, l'aventurier se voit dans l'incapacité d'établir un lien logique ou à se de souvenir d'une chose dont il a pourtant connaissance.



Nouvelles Compétences

La feuille d'aventurier comprend quelques lignes vierges réservées aux compétences. Elles sont destinées aux nouveaux talents que le MJ pourra éventuellement accepter.

Le maître de jeu est seul habilité à créer ou à valider une nouvelle compétence.

La Science

Certaines professions permettent d'obtenir des Secrets Technologiques. C'est au joueur de décider si son aventurier détient ces connaissances. Il faut néanmoins veiller à ce qu'il ait l'intelligence nécessaire (INT 13 et plus ; consultez le chapitre sur la science) pour les mémoriser et les mettre en oeuvre.

Relevez le nom et la complexité de chaque Secret Technologique au recto de votre feuille d'aventurier sous le titre «Secrets Technologiques Maîtrisés» et au verso sous «Documents Scientifiques».

Notes : *Si votre aventurier réussit à obtenir des Secrets Technologiques, inventez une histoire racontant comme il a pu les apprendre.*

La majeure partie des habitants de l'Europe du Tragique Millénaire confonde la science et la sorcellerie, suite à la Pluie de Mort qui a traumatisé l'humanité et engendré le Tragique Millénaire. Ces gens méprisent et craignent la science. C'est d'autant plus vrai en Afrika, dans certains territoires d'Amarekh ou dans les pays balkaniques d'Europe. Au contraire, les Européens les plus occidentaux sont plus ouverts, de même que les Asiacommunistains et peut-être les Australiens.

Cela dit, la science peut aisément devenir une source de pouvoir ou de profit, aussi les nobles et les marchands engagent-ils parfois des savants-sorciers personnels.

Aventuriers Personnalisés

Ce paragraphe à pour objet de vous aider à personnaliser votre aventurier. Pour ce faire, suivez la procédure de Création des Aventuriers normale. Lancez ensuite 1D6 ou choisissez un des cas suivants.

1) Vous pensez d'abord à régler vos problèmes par la force brute ou par des moyens très pragmatiques. Ajoutez 20 % en Bagarre, Déplacement Silencieux, Ecouter, Equitation, Esquive, Grimper, Lancer, Lutte, Natation, Navigation, Sagacité, Sauter, ainsi que dans une compétence d'armes.

2) Vous êtes convaincu que ce sont la technique, l'habileté et l'expertise qui sont la clé du succès. Rajoutez 20 % en Amorcer/Désamorcer un Piège, un Artisanat, Crocheter, Déguisement, Equitation, Esquive, Evaluer, Médecine Rudimentaire, Monde Naturel, Navigation, Orientation, Scribe, ainsi que dans une compétence d'armes.

3) Votre première impulsion est toujours d'embobiner votre adversaire afin d'en tirer un quelconque avantage. Ajoutez 20 % en Baratin, Cacher un Objet, Chercher, Crocheter, Déguisement, Eloquence, Evaluer, Langue Maternelle, Marchander, Monde Naturel, Sagacité, Se Cacher, ainsi que dans une compétence d'armes.

4) Vous vous complaisez à laisser les autres se salir les mains pendant que vous prenez les décisions. Rajoutez 20 % dans un Art, Baratin, Chercher, Déguisement, Eloquence, Equitation, Evaluer, une Langue Etrangère, Langue Maternelle, Marchander, Sagacité, ainsi que dans une compétence d'armes.

5) Vous vous intéressez à la science et vous aimez explorer ses possibilités. Vous avez tendance à analyser froidement les situations et à leur trouver des solutions purement logiques. Ajoutez 20 % dans un Art, un Artisanat, Eloquence, Evaluer, Maîtrise Technologique, Marchander, Médecine Rudimentaire, Monde Ancien, Monde Naturel, Orientation, Potions, Sagacité, ainsi que dans une compétence d'armes.

6) Vous croyez qu'une force supérieure guide chacune de vos actions, et vous placez une grande foi en votre chance, les présages, les superstitions et les revers de fortune. Ajoutez 20 % dans un Art, un Artisanat, Baratin, Déguisement, Déplacement Silencieux, Ecouter, Esquive, Monde Naturel, Potions, Se Cacher, Hypnose, ainsi que deux compétences d'armes.

Si ces quelques personnalisations ne vous satisfont pas et que votre maître de jeu vous y autorise, vous pouvez également choisir 13 compétences, à part Million de Sphères et Terra Incognita, et ajouter librement 20 % dans chacune d'elles.

Si aucune des professions proposées dans ce chapitre ne vous convient, créez la vôtre, puis répartissez 250 points de compétence supplémentaires comme bon vous semble. Discutez avec votre maître de jeu de l'opportunité d'obtenir des Secrets Technologiques. Quant à l'argent supplémentaire, obtenez 2D100 souverains d'argent.

Verso de la Feuille

La fonction du verso de la feuille d'aventurier est en grande partie évidente.

- La section du haut, appelée Histoire Personnelle, se remplira au fur et à mesure que votre aventurier se fera des amis et des ennemis, rencontrera des personnes remarquables et accomplira de grands exploits. Consignez en cet endroit certaines choses que vous risquez d'oublier.



• Le chapitre consacré à la science contient des informations portant sur les documents scientifiques et la façon de les utiliser. La rubrique Documents Scientifiques de la feuille d'aventurier consiste simplement en une liste des Secrets Technologiques et Savoirs Scientifiques dont vous avez connaissance.

• A l'instar de la section Histoire Personnelle, les richesses s'accumuleront progressivement... ou pas du tout.

• Nous avons laissé de l'espace pour inscrire la description de trois artefacts technologiques. Ils peuvent avoir été construits, trouvés ou volés.

• Tous les aventuriers débutent en possession d'un cheval. Si les caractéristiques de votre monture vous intéressent, notez-les à l'endroit prévu à cet effet.



Astuces pour Survivre

Bien entendu, vous souhaiterez parer votre aventurier de tout ce qui se fait de mieux, mais cela s'avèrera vite impossible dans un monde où la majorité des gens est pauvre. En général, vous souhaiterez également lui donner des caractéristiques et des compétences supérieures à la moyenne, mais il sera tout aussi difficile d'obtenir des scores élevés partout.

Voici quelques astuces qui vous permettront de créer des aventuriers à même de vivre dans les Terres du Tragique Millénaire et de survivre aux sessions de jeu.

Compétences d'Armes

La majeure partie des habitants des Terres du Tragique Millénaire porte des armes et n'hésite pas à en faire usage. Si vous ne souhaitez pas voir les autres personnages affûter leurs compétences en terrassant votre aventurier, constituez-vous une compétence d'armes supérieure ou égale à 101 %, ce pourcentage réduisant de moitié le risque de réaliser une maladresse.

Le pourcentage de parade baissant de 30 % chaque fois que l'arme pare un coup au cours d'un round, une compétence de combat au corps à corps élevée peut s'avérer fort utile.

Les points de pourcentage d'un fort score de compétence d'armes peuvent être répartis entre plusieurs attaques. Enfin, la chance d'obtenir un succès critique augmente au fur et à mesure de la progression des compétences de votre aventurier.



Boucliers

Si votre aventurier a l'intention d'engager des combats dignes de ce nom, il aura besoin d'un bouclier, ou tout au moins d'une deuxième arme. S'il pare à l'aide d'un bouclier, le risque de briser une arme diminue et certains résultats obtenus sur la Table des Maladresses ne le concernent pas. Si votre aventurier en a la compétence, un bouclier se révèle plus fiable qu'une armure. De surcroit, il permet aussi de bloquer des attaques plus puissantes.

A Propos des Boucliers

La notation D, P, E et G indique le type de bouclier que porte votre aventurier : demi, petit, entier et grand.

Armures

Lors de combats disputés au contact, il est bon de posséder la meilleure armure possible. Dans ce jeu, les armures sont différentes des boucliers, ces derniers produisant un effet défensif constant. Les armures ont des faiblesses et des ouvertures. Il faut donc tirer le nombre de points de dégâts qu'elles absorbent à chaque attaque portée. Ce jet de dés pourra être néfaste.

Toutefois, les armures peuvent faire la différence entre une blessure grave et une blessure légère, ou encore entre une blessure grave et la mort. Elles pourront représenter la seule protection disponible pour votre aventurier lors d'embuscades ou de tentatives de meurtre.

Esquive

Vous aurez besoin du plus fort score d'Esquive possible. Comme vous pouvez l'imaginer, il peut s'avérer fort utile de savoir esquiver un coup de hache d'armes. L'esquive et la parade forment deux manoeuvres prises en compte dans ce jeu. Un score d'Esquive élevé dote votre aventurier de la plus grande souplesse de choix possible.

Technologie

La possession d'objets technologiques peut engendrer la colère, la jalousie, le mépris ou l'indifférence. Les autochtones superstitieux considéreront votre personnage avec suspicion et ne réagiront peut-être pas toujours positivement si vous faites étalage de votre «sorcellerie».

En ce qui concerne les connaissances scientifiques, elles vous seront généralement enviées et certains personnages vous offriront des fortunes pour que vous les instruisiez ou leur fabriquiez certains artefacts. Ailleurs, on pourrait vous brûler sur un bûcher si vous révéliez vos connaissances

Enfin, rappelez-vous que vous détenez un formidable outil de construction et de protection, pas seulement de destruction aveugle. Vous pourrez certainement prodiguer soins et miracles. N'oubliez jamais que la Science est à l'origine du Tragique Millénaire. Alors considérez-la comme tel : quelque chose à craindre et à respecter à la fois.

Assortir ses Compétences

S'il est bon d'avoir des compétences de nature variée, il est également utile de posséder des compétences agissant en complément les unes des autres. Par exemple, un pourcentage élevé en Déplacement Silencieux, en Pister et en Amorcer/Désamorcer un Piège suggère un personnage à vocation de chasseur ou de trappeur.

De même, un pourcentage élevé en Marchander, Sagacité, et Scribe suggère un marchand ou un négociant. Enfin, un pourcentage élevé en Art, Sentir/Goûter, Langue Maternelle et Langue Nationale indique un personnage très cultivé. L'assortiment des compétences permet de créer un secteur d'expertise général, assurant à votre aventurier une grande souplesse d'actions et de réactions, ce qui rend sa personnalité plus facile à cerner et simplifie son interprétation.

Compétences de Communication

Essayez d'avoir un score en Baratin, de Marchander, Eloquence ou Art élevé. En effet, votre aventurier aura tout autant besoin d'influencer et de convaincre les gens que de les combattre.

Demandez avant d'Agir

Votre maître de jeu sera enchanté de vous faire part de toutes les choses pertinentes que votre aventurier perçoit. De plus, vous saurez alors précisément ce que votre personnage perçoit.

N'ayez pas peur de demander des informations : le bretteur auquel vous faites face a-t-il l'air sûr de lui ? Ce marchand porte-t-il beaucoup de bijoux en or ? Le bois d'oeuvre du navire est-il poli et bien entretenu ou tacheté par l'âge et l'eau de mer ?

Connaître l'Adversaire

Les pourcentages dans certaines compétences peuvent se compter en centaines, la possession de puissants artefacts technologiques rester discrète et toute personne bien habillée est susceptible d'avoir des amis capables d'ameuter une cité tout entière : il est stupide de chercher querelle à la mauvaise personne. Attendez d'avoir une réelle raison et battez-vous seulement quand l'honneur l'exige.

Connaissez vos Amis

Si les aventuriers forment un groupe aux alliances divergentes, vos chemins finiront par bifurquer à un moment ou un autre. Même le comte Airain finit par se rendre compte que l'as-



cension de l'Empire Ténébreux est un mal pire que l'anarchie qui règne sur l'Europe. Si vous jouez un partisan de la Granbretanne, essayez de composer hypocritement sur les thèmes de l'ordre, de l'unité, et de la paix universelle. Montrez que les actes de la Granbretanne ne sont qu'une tentative pour recréer l'état de béatitude de l'âge d'or. Certes, en cas de succès la position de la Granbretanne sera d'autant plus enviée qu'inaccessible, mais il faut bien quelqu'un pour montrer le chemin aux faibles, non ?

Si au contraire, vous vous opposez à l'ascension des Seigneurs Ténébreux, pensez d'abord à vous tailler une place au soleil. Votre royaume fait appel à votre loyauté, votre patriotisme, mais c'est en fait égoïste. Vos souverains se sont toujours engraissés sur votre dos et si vous les sauvez des griffes granbretonnes, ils recommenceront après une courte cérémonie de remerciements. Cela en vaut-il vraiment la peine ?

Si vous jouez un personnage désirant servir le Bâton Runique, vous devrez trouver l'occasion d'être miséricordieux et de savoir apprécier ce qui vous entoure.

Mais surtout, vous aurez à réparer les injustices et à punir les crimes à chaque fois qu'ils se présenteront. Malgré les choix politiques au sein du groupe, essayez de développer avec les autres personnages des liens d'amitié. Si le caractère de votre aventurier vous en empêche, il aura bientôt besoin de nouveaux compagnons.

Versez des Rançons Crédibles

Si toutes vos tentatives de survie échouent, vous pourrez peut-être dissuader l'adversaire qui vous tient à sa merci de vous tuer en lui promettant le versement d'une rançon. Le mot clé d'une telle situation est «crédibilité» : la somme promise doit atteindre au moins 10 fois l'argent supplémentaire de votre profession pour en valoir la peine (avec un minimum fixé à 1 000 souverains). En outre, l'aventurier doit avoir prévu une façon plausible de livrer la rançon puis de s'extirper des griffes de son ravisseur. Il doit enfin convaincre ce dernier que les propos qu'il lui tient sont la stricte vérité.

Les Prix

Les prix sont généralement indiqués dans une unité monétaire standard appelée «souverain». Les souverains sont des pièces en argent qui ont cours dans l'Europe du Tragique Millénaire. Un souverain vous permet d'acheter une chope de bière ou un pain. La valeur d'un souverain est suffisante pour être utile mais pas au point de mettre une personne dans tous ses états lorsqu'elle en perd une.

Nous supposons que chaque nation européenne dispose d'une ou plusieurs devises équivalentes. Par souci de simplicité ludique, chacune de ces devises a approximativement la même valeur. Elles sont interchangeables et ce, même si leur aspect, leur nom, et leur forme varient.

Il est possible d'adopter une solution plus réaliste et de créer des dizaines, voire des centaines de pièces différentes au taux de change différent. Les maîtres de jeu désireux de concevoir un système monétaire plus réaliste sont encouragés à le faire.

Une mauvaise gestion, la piraterie et des princes dépensiers font que les gens entassent leurs pièces en or, appelées «couronnes». Leur valeur équivaut à 50 souverains. Elles sont donc très rares. La valeur nominale d'un souverain équivaut à dix pièces de plus grande taille appelées «écus», forgées dans du cuivre. C'est la monnaie en circulation la plus courante, même si sa valeur n'en fait pas la plus pratique. Enfin, les «fers» sont battus dans divers métaux vils et miteux. Ils valent dix fois moins que les écus. Nombreux sont les marchands qui les refusent et les gens qui les méprisent. Les tribunaux ont pour habitude de limiter les sommes maximum des dettes payables en Fers.

Exemples de Prix

Sauf indication contraire, les prix sont donnés en souverains. Il s'agit de prix moyens.

Le prix élevé d'un objet n'implique pas nécessairement qu'il sera vendu cette somme. Il peut ne pas trouver d'acheteurs.

Les prix changent d'un acheteur à l'autre, étants sujets à des conditions, des localités et des saisons variables. Le prix d'un objet usé mais en bon état est égal à la moitié de celui d'un article neuf.

Les prix des armes, armures et boucliers figurent au chapitre consacré au combat, sur la colonne de droite des tables appropriées.

Boissons et Nourriture

Grande tasse de lait aigre	2 écus et 5 fers
Chope de bière	1
Pichet de bière	6
Coupe de mauvais vin	1
Coupe de bon vin	3
Carafe de bon vin	20
Bol de gruau froid	5 écus
Poulet rôti entier	5
Saumon fumé entier	10
Cochon de lait rôti entier	40
Jambon cuit entier	15
Tranche de boeuf rôti	25
Trois oeufs de poule	1
Trois oeufs de poule frais	3
Poignée d'oeufs de caille	5
Pain rond frais	1
Morceau de pain long	1
Six oignons	1
Guirlande de gousses d'ail	1
Pot de miel	5
Biscuit	4
Glace aux framboises, une cuillerée	34
500g de fruits frais	3
500g de légumes frais	1

Vêtements

Chapeau rond	10
Chapeau à la mode	15
Bottes de qualité	75
Paire de sandales	10
Chemise de lin	10
Châle en belle soie	150
Vêtements extérieurs :	
de mendiant	1
de travailleur	20
de compagnon	35
de mercenaire	50
de marchand	150
de noble mineur	300
Excellente pèlerine de voyage	100

Services

Contrôle médical ordinaire	10
Coupe de cheveux ou rasage	2
Repas banal	2
Bon repas	6
Excellent repas	30
Abri, par nuit :	
sol d'une auberge	1
couchette de dortoir	4
chambre privée	25
Prostituée, par nuit :	
novice blasée	5
experte enthousiaste	25
Mettre un cheval à l'écurie, par nuit	2-8
Mettre une monture volante à l'écurie, par nuit	15
Faire écrire une lettre	4
Entraîner une compétence, par semaine	50
Charpentier, maçon, par jour	40
Forgeron, par jour	50
Armurier, par jour	60
Serviteur fiable, par semaine	30
Pot-de-vin versé à un officiel	20+
Offrande digne d'éloges à une église	10+
Représentation au tribunal, par jour	60+
Envoyer un message à l'autre bout de la cité	1

Articles Divers

Selle et articles de sellerie	250
Livre de chant ou d'histoire	90+
Livre vierge	50
Sac à dos en cuir	40
Corde (30m, FOR 40)	20
Chaîne d'acier (15m, FOR 64)	250
Cadenas et clef en fer	15
Collier d'esclave	20
Barre à mine	25
Pelle	10
Pioche	30
Lot de 20 flèches	20
Outils de crochetage des serrures	65
Bidon (2 litres)	10
Bâche	8
Petite tente pour 2	100
Tente pour 4	150
3 bougies	1
3 torches	1
Lampe à huile	5
Huile à Lampe, durée 7 nuits	5
5 hameçons en acier	3
Set de cuisine de camping	50
Poêlon en bronze	15
Cocotte en fer	45
Charrette à 2 roues	200
Chariot de marchandises à 4 roues	800
Grand canot	300
Petit bateau de pêche	3 000
Galère maritime, 10 esclaves	20 000
Galère de guerre, 200 esclaves	150 000
Voilier marchand de pleine mer	90 000
Masure de bois et de chaume	100
Maison 3 pièces, pierre et tuiles	2 800
Mur de 3m, entourant la maison	2 400
Résidence d'un noble mineur	20 000
Résidence d'un riche marchand	140 000
Palais du Roi	Impôts de la nation sur 4 ans
Pont en bois de 10m	560
Palissade en bois, 100m	3 000
Esclave adulte, instruit	20 000
Herbe médicinale du site (3 doses)	1 à 120
Herbe médicinale étrangère (3 doses)	5 à 500

Animaux (Condition Moyenne)

Ane	1 000
Poule pondeuse	5
Vache à lait	80
Chien de garde	60
Beau porc	200
Porcelet	25
Cheval de Selle	1 400
Mulet	1 400
Boeuf	1 900
Chien de berger	150
Flamant de Kamarg	13 000
Faucon des Steppes	12 000
Ptéron	10 000

Bijoux, etc.

Torque en argent antique	2 000
Bague en or sertie d'une belle gemme	4 500
Emeraude neuve et broche en argent	2 500
Collier d'agate polie à trois rangs	200
Amulette en or digne d'un roi	15 000



L'Europe du Tragique Millénaire présentant de nombreuses mines de métaux et de pierres précieuses, les gemmes peuvent être trouvées dans toutes les contrées. Parmi les pierres préférées des acheteurs on compte l'agate, la calcédoine, le diamant, l'émeraude, le jade, le lapis-lazuli, l'onyx, l'opale, le rubis, le saphir, la topaze et la turquoise. Aucune de ces pierres n'est considérée comme supérieure aux autres, ainsi qu'il en est du diamant aujourd'hui.

Pour faciliter le jeu, évaluez les gemmes en fonction de leur taille, leur couleur et leur éclat. Utilisez la table ci-dessous. Le maître de jeu peut imposer sa propre classification.

Ainsi, une gemme de taille moyenne et de bonne qualité vaut entre 20 et 2 000 souverains. Si la valeur aléatoire de la pierre est relativement faible, c'est que l'aspect précieux de cette dernière cachait une simple agate ou un grand cristal de quartz, ou encore que la pierre est rayée ou de forme déplaisante. Si sa valeur est très élevée sans atteindre la somme maximale, la gemme est de facture remarquable et ses défauts s'avèrent fort minimes.

Une table n'est jamais qu'un guide global, aussi les maîtres de jeu auront tout intérêt à modifier les valeurs comme bon leur semble.

Valeur des Gemmes

Taille	Neutre	Belle	Délicate
Petite	D100	D100x5	D100x20
Moyenne	D100x2	D100x20	D100x100
Grande	D100x5	D100x100	D100x1000






21:30



Système de Jeu




Les Actions

Les actions de jeu habituelles effectuées dans des circonstances habituelles réussissent toujours. Inutile de faire un jet pour marcher ou courir, ou pour l'utilisation classique d'une compétence.

Par contre, si la situation devient dramatique ou extraordinaire, lancez les dés pour résoudre le problème.

Vous aurez besoin de savoir si vous maîtrisez vos compétences lorsque le danger menace, ou si votre aventurier parvient à ne pas attirer l'attention d'un garde.

Les dés permettent de résoudre les situations de crise et les décisions importantes sans nécessiter l'intervention du maître de jeu, ainsi qu'il en est dans la vie réelle.

Certaines compétences, et plus particulièrement les compétences de combat, sont intrinsèquement spectaculaires et dangereuses, et nécessitent systématiquement un jet de compétence. Il en va de même pour les chutes et autres accidents du même genre.

En général, vos jets de compétence et ceux effectués sur la Table de Résistance sont réalisés avec un dé de pourcentage (D100). Les autres types de dés déterminent les dégâts infligés par les diverses attaques. Les armures et les boucliers bloquent tout ou partie des attaques.

Le chapitre consacré au combat traite de l'attaque et de la défense, et comprend des tables d'armes remplies de plusieurs dizaines d'instruments de guerre.

En fait, le maître de jeu vous précise à quel moment vous devez lancer les dés et à quel type de jet vous allez devoir procéder : jet de compétence, jet sur la Table de Résistance, jet de caractéristique, etc.

Jets de Compétences

En général, pour savoir si son aventurier a réussi ou raté l'utilisation d'une compétence, le joueur lance un D100. Si le résultat est inférieur ou égal au score de compétence actuel, l'action est réussie. Si le résultat est supérieur à la compétence actuelle, l'action est ratée.

Si une compétence générale échoue, il sera peut-être nécessaire de laisser passer du temps de jeu avant que l'aventurier puisse entreprendre une nouvelle tentative. Le maître de jeu décide alors de l'intervalle requis.

Si une compétence de combat échoue, les seules conséquences sont un courant d'air et un coup raté. Un résultat de 00 (cent) indique toujours une maladresse.

Dans l'ensemble, les compétences ont toutes quatre niveaux de résultat aux dés : succès critique, succès normal (en général, la plupart des joueurs se contentent de dire «succès»), échec et maladresse.

Les armes permettant de frapper d'estoc et de poignarder ont un cinquième niveau de résultat appelé «empaler».

Succès Critiques, Maladresses

Plus le résultat obtenu au D100 est faible et plus la performance de l'aventurier est bonne. Un succès critique est un jet inférieur ou égal au cinquième du pourcentage de compétence de l'aventurier. Arrondissez au chiffre supérieur.

Exemple : *Jeleb D'Argilan a un score de 98 % à sa compétence Epée Large. Il effectue un toucher critique lorsque son joueur lance le D100 et obtient un résultat compris en 1 et 20.*

Il est toujours possible de connaître un échec monumental : on parle alors de maladresse. Les maladresses se produisent plus rarement que les succès critiques car les gens s'entraînent à réussir et à éviter les échecs.



• Pour les compétences dont le score est inférieur ou égal à 100 %, les maladresses surviennent sur un résultat de 99 ou de 00 obtenu au D100.

• Pour les compétences dont le score est supérieur ou égal à 101 %, les maladresses surviennent sur un résultat de 00 uniquement.

Succès Critiques aux Armes, Empaler

Si les diverses compétences produisent des succès critiques et des maladresses diverses, un succès critique non paré cause toujours le double de dégâts. Par exemple, une attaque à la rapière inflige 1D6+1 points de dégâts. Avec un succès critique, la rapière taillade l'ennemi et lui occasionne 2D6+2 points de dégâts.

Si vous obtenez 01 à votre D100, les attaques non parées qui empalent causent le double de dégâts et ne tiennent pas compte des armures. La cible subit tous les points de dégâts déterminés par les dés. Les armes capables d'empaler sont tranchantes ou permettent de poignarder. Elles sont assez minces pour se glisser entre les diverses parties d'une armure et s'enfoncer dans l'un des organes vitaux de l'ennemi. Pour plus d'informations à ce sujet, consultez le chapitre consacré au combat.

La Table de Résistance

Cette table permet aux adversaires d'opposer leurs caractéristiques. Par exemple, utilisez FOR:FOR pour un bras de fer, ou INT:INT pour disputer une partie d'échecs. Les aventuriers peuvent ainsi accomplir un grand nombre de tâches pour lesquelles ils ne disposent pas de pourcentage de compétence.

Consultez la table et cherchez le nombre correspondant à la caractéristique active (celle qui provoque l'action) sur la ligne du haut. Cherchez ensuite le nombre passif (celui qui défend) sur la colonne de gauche. Les deux rangées de chiffres relatives à chacun de ces deux nombres se croisent pour donner un troisième chiffre, lequel représente le résultat de D100 maximum auquel la caractéristique active peut réussir son action.

A Propos de la Table de Résistance

La formule suivante permet de calculer vos chances sur la Table de Résistance :

Pourcentage de Succès de Base = 50 %
Plus Caractéristique Active x5
Moins Caractéristique Passive x5

Vous pouvez prolonger cette table au delà de 20 si nécessaire, les résultats seront valides.

Certaines applications technologiques s'intéressent à la marge d'échec ou de réussite. Il s'agit simplement de comparer le résultat obtenu aux dés au chiffre indiqué par la Table de Résistance. La différence est appelée «marge d'échec» si le jet est manqué, et «marge de réussite» si le jet est un succès.

Expérience

S'il est difficile de parvenir à utiliser une compétence dans laquelle vous avez peu de connaissances, le simple fait de réussir vous apprend beaucoup de choses. D'ordinaire, une personne experte dans une compétence parvient à l'employer.

Puisqu'il connaît déjà la majeure partie de ce qu'il y a à savoir dans la compétence, l'expert s'améliore plus lentement qu'un novice. Tout comme dans le monde réel, les aventuriers excellent dans certaines compétences et s'avèrent mauvais dans d'autres.

Parfois, votre maître de jeu vous demandera de cocher une compétence que vous venez d'utiliser avec succès dans le cadre du jeu.

Cette coche doit être portée dans la case qui jouxte la compétence sur votre feuille d'aventurier. Les cases cochées indiquent les compétences susceptibles d'être améliorées.

Le maître de jeu détermine quand il convient d'effectuer des jets d'expérience. Cela pourra se produire à la fin d'une aventure, au bout d'une semaine de temps de jeu, quand une action de première importance vient d'être réalisée, ou quand une tâche primordiale vient d'être accomplie.

Le maître de jeu n'est pas obligé de demander des jets d'expérience à un moment précis.

Examinez ensuite votre feuille d'aventurier pour voir quelles compétences ont été cochées. Pour chacune d'elles, lancez un D100. Vous ne pouvez faire qu'un seul jet par compétence.

• Si le résultat est supérieur au pourcentage actuel de la compétence, l'aventurier améliore cette dernière. Le joueur lance 1D10 et ajoute immédiatement le nombre de points ainsi obtenu à la compétence en question.

• Lorsque la compétence de l'aventurier atteint un score égal à 100 - INT, l'aventurier dispose de INT x1 % de chance d'apprendre un élément nouveau concernant ladite compétence. Par la suite, ce pourcentage de chance ne change plus. Un personnage aura beau bénéficier d'un score de compétence de 900 %, ses chances de l'améliorer seront toujours égales à INT x1 %

Exemple : *un joueur dont l'aventurier a 16 en INT doit lancer un D100 et obtenir un résultat compris entre 01 et 16 afin d'augmenter la compétence de rapière de l'aventurier, pour laquelle il a un score de 85 % : un résultat de 17 ou plus l'empêchera toujours d'améliorer cette dernière.*

• Si le résultat est inférieur ou égal au pourcentage de l'aventurier, ou s'il dépasse son score d'INT lorsqu'il effectue un jet d'expérience pour une compétence supérieure à 100 - INT, le personnage-joueur n'a rien appris et son pourcentage de compétence demeure inchangé.

• Reproduisez cette procédure pour chaque compétence cochée. Effacez la coche lorsque vous en avez fini avec la compétence en question.

Consultez également la rubrique «Modification des Caractéristiques».

Entraînement

Vous pouvez améliorer vos compétences guerrières en vous entraînant, mais cela prend plus de temps, vous en apprend moins, et vous revient beaucoup plus cher que d'effectuer votre apprentissage en combattant vos ennemis. Ces derniers, toutefois, ont pour but de tuer votre aventurier ; vos professeurs, eux, désirent vous voir rester en vie.

L'entraînement au combat nécessite une connaissance intime du monde désespéré des guerriers. Pour améliorer une compétence d'arme ou de bouclier par le biais de l'entraînement, l'élève doit d'abord trouver un professeur. Ce dernier doit, bien évidemment, posséder une compétence supérieure à celle de son élève et avoir envie d'enseigner. L'élève peut poursuivre son entraînement jusqu'à ce qu'il égale le pourcentage de compétence du professeur, ou jusqu'à ce qu'il atteigne le score de 80 pourcent. Le maître de jeu joue le rôle du professeur sauf si un autre joueur s'exécute.

• L'élève doit posséder un score de FOR et de DEX suffisant pour utiliser l'arme. Vous trouverez les valeurs nécessaires à la colonne «FOR/DEX minimales» des tables d'armes.

La Table des Résistance

Caractéristique Passive	Caractéristique Active																			
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
1	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-
4	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-
5	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-
6	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-
7	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-
8	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-
9	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-
11	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
12	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
13	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
14	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
15	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
16	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
17	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
18	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
19	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

• Professeur et élève doivent s'entraîner tous les jours. Toutes les trois semaines de temps de jeu, le joueur de l'élève effectue un jet d'INT x3 sur un D100. S'il réussit, l'aventurier gagne 1D6 points dans la compétence.

• Le prix nominal d'une semaine d'entraînement est de 50 souverains. Les professeurs aux tarifs moins élevés risquent de s'avérer mauvais. Les bons professeurs risquent de réclamer plus d'argent.

• Un élève ne peut s'entraîner qu'à raison d'une compétence à la fois. Cependant, les compétences de combat jumelées comme épée et bouclier, ou trident et filet, s'apprennent en même temps et augmentent de 1D6 pour-cent chacune.

• L'entraînement ne permet jamais d'améliorer une compétence au-delà de 80 %. A partir de 81 %, seule l'expérience peut augmenter un score de compétence.

Entraîner d'Autres Compétences

L'instruction reçue dans les autres compétences ressemble à celle reçue dans les compétences d'armes. Là encore, on procède à raison d'une compétence à la fois. (En Europe occidentale, les universités existent, mais elles sont rares et chères.)

Les compétences non-martiales s'avérant plus complexes, la période de formation nécessaire à leur maîtrise correspond en proportion à trois mois de temps de jeu. A la fin de ce cycle, effectuez un jet sous INT x4 ou moins et augmentez la compétence concernée de 1D10 points. A l'instar du combat, l'entraînement ne permet jamais d'améliorer une compétence au-delà de 80 %.

Les compétences non-martiales qu'il est possible d'enseigner sont Amorcer/Désamorcer un Piège, Art, Artisanat, Crocheter, Déguisement, Eloquence, Equitation, Europe du Tragique Millénaire, Evaluer, Hypnose, Langue Etrangère, Langue Maternelle, Marchander, Médecine Rudimentaire, Million de Sphères, Monde Ancien, Monde Naturel, Natation, Navigation, Orientation, Piloter, Pister, Potions, et Scribe.

Les criminels du monde entier enseignent Baratin, Déplacement Silencieux, Dissimuler un Objet, Esquive, et Sagacité.

Chercher, Ecouter, Lancer, Maîtrise Technologique, Sauter, Se Cacher, Sentir/Goûter, et Terra Incognita augmentent avec l'expérience mais ne peuvent en aucune manière bénéficier d'un enseignement régulier.

Réparer/Concevoir ne peut être enseigné ni augmenter avec l'expérience. Au lieu de cela, entraînez-vous dans l'Artisanat correspondant.





Modification des Caractéristiques

Certaines caractéristiques peuvent être augmentées par des réactions spéciales ou un entraînement systématique, de même que par la science.

Réactions Spéciales, Exercices

Il est possible d'améliorer ses caractéristiques de FOR, de CON, de DEX, d'INT, et de POU en réussissant un jet sur la Table de Résistance en cours de jeu. La situation doit être dangereuse et l'adversaire un ennemi (et non un autre aventurier) dont la caractéristique utilisée pour ledit jet est supérieure à celle de l'aventurier. En cas de succès, cochez la case adjacente à la caractéristique adéquate de la même façon que pour une compétence.

Lorsque le maître de jeu demande des jets d'expérience, lancez également un D100 pour chacune des caractéristiques cochées. Si le résultat est inférieur ou égal à 21, la caractéristique augmente d'un point. Le maximum pour un être humain normal est de 21. Vous n'avez droit qu'à un seul jet par session de jeu et par caractéristique cochée.

Si le maître de jeu y consent, la caractéristique TAI peut augmenter ou diminuer d'un point par semaine au maximum. Cela représente respectivement la boulimie ou le jeûne. Si vous venez à manquer de vivres, une perte supérieure ou égale à la moitié de votre TAI engendrera la mort.

Seul l'entraînement peut améliorer la caractéristique APP.

Exception faite des drogues, la FOR, la CON, la TAI, la DEX, et l'APP ne peuvent dépasser 21, ce qui représente le maximum autorisé pour les humains.

L'INT et le POU humains n'ont pas de maximum. Le chapitre sur la science présente des moyens spécifiques pour augmenter l'INT d'un aventurier.

Améliorer les Caractéristiques

Les caractéristiques FOR, CON, et APP peuvent être délibérément augmentées par le recours aux exercices et à l'entraînement, à concurrence d'un maximum de 21.

Si le maître de jeu estime qu'une amélioration de la FOR entraîne une augmentation de la TAI, cette dernière devrait être d'un point et ne jamais excéder deux points.

L'entraînement spécifique à la FOR consiste généralement en des exercices de musculation (poids et haltères, etc.). L'entraînement spécifique à la CON met l'accent sur le corps, et plus particulièrement sur le coeur et les poumons, afin d'en augmenter les capacités.

L'entraînement spécifique à l'APP consiste tout autant en un cours de psychologie qu'en une remise en forme physique. L'élève apprend à se constituer une apparence plus flatteuse, à se mouvoir avec plus de grâce et d'énergie, et à faire passer ces accomplissements pour naturels.

Les régimes et les activités nécessaires à l'entraînement d'une caractéristique diffèrent de celles nécessaires aux compétences de deux façons.

Lorsque la période d'entraînement appropriée s'est écoulée, lancez un D100. Un résultat inférieur ou égal à 21 augmente la caractéristique d'un point. (Le chapitre réservé aux maîtres de jeu comprend une règle optionnelle traitant de la façon de maintenir ce type d'augmentation.)

- Le professeur doit avoir un score supérieur ou égal à 19 dans la caractéristique enseignée et posséder au moins un point de plus que son élève.

- La période minimale requise pour entraîner une caractéristique est variable. La première tentative d'amélioration d'une caractéristique donnée intervient au bout de 30 jours. En cas de succès, tentez d'obtenir une deuxième augmentation au bout de 60 jours. En cas de succès, la troisième période est également doublée et atteint donc 120 jours. Continuez de la sorte jusqu'à atteindre le maximum autorisé dans cette caractéristique ou jusqu'au moment ou vous cessez de vous entraîner. Si vous échouez, la période précédant la prochaine tentative reste la même. Si vous essayez alors d'entraîner une deuxième caractéristique, ladite période atteindrait de nouveau 30 jours pour doubler en cas de succès.

Temps, Déplacements

Les maîtres de jeu combinent souvent les notions de temps et de déplacement. Par exemple, un combat se compte en rounds de combat, lesquels sont joués au coup par coup et presque seconde par seconde.

Si le combat peut se dérouler rapidement en temps de jeu, la résolution d'un combat global peut prendre une heure en temps réel.

Par ailleurs, le maître de jeu peut abréger les petites distances susceptibles de prendre de nombreux tours de combat par la simple phrase : «Vous y êtes en trois minutes». Les déplacements en rase campagne ou sur grande distance peuvent nécessiter plusieurs jours, voire plusieurs semaines de temps de jeu mais ne sont pas joués, sauf si un événement intéressant se produit (un combat, la rencontre d'un personnage important, etc.).

Déplacements en un Round de Combat

Un round de combat représente environ une douzaine de secondes de temps de jeu (voir le chapitre Combat). Chaque round est ensuite subdivisé en Etapes de Dextérité, abrégées EDEX.





Un personnage ayant un DEX de 15 peut débuter une action avant un adversaire ayant une DEX de 8. Si ce personnage avec une DEX de 15 débute une action qui dure 5 EDEX (par exemple dégainer une épée), un autre combattant avec une DEX de 11 pourra agir avant qu'il n'ait fini de dégainer.

Les capacités de déplacement varient d'une race à l'autre. Le chapitre consacré aux créatures comporte un grand nombre de vitesses spécifiques à chaque espèce. Ces dernières apparaissent à droite de la notation DEP (déplacement), près des caractéristiques.

Les humains et les espèces humanoïdes telles que les Mutants peuvent se déplacer de huit unités par round au maximum : le chiffre huit représente la vitesse de déplacement constante maximale.

Une unité varie jusqu'à dix mètres en fonction de la situation. Les maîtres de jeu désirant une mesure précise peuvent considérer qu'une unité est égale à cinq mètres. Toutefois, la distance séparant deux combattants s'avère plus importante que le fait d'établir une vitesse de déplacement précise.

Lorsque la distance et la vitesse deviennent importantes, le maître de jeu peut utiliser un système de mesure spécifique, mais il préférera probablement répondre aux circonstances par ce type de phrase : «Vous mettez deux rounds de combat pour vous y rendre.»

En présence d'espèces ou de vitesses de déplacement différentes, soustrayez la vitesse la plus lente à la plus rapide pour savoir qui agit en premier. Ainsi, un tigre qui attaque (DEP 10) ne gagne pas moins de deux unités d'avance par round de combat sur un humain. S'il échappe à des chasseurs se déplaçant à pied, le tigre s'éloigne à raison de deux unités par round.

S'ils continuent à courir, des individus parés de DEP différents finiront soit par se rejoindre soit par se distancer. En cas de poursuite prolongée, le maître de jeu demandera des jets de CON afin de savoir si l'un des coureurs s'épuise, ralentissant ainsi l'allure d'un point par jet de CON raté.

Pour des raisons pratiques, un aventurier armé et en armure ne peut courir à vitesse (DEP) maximale pendant plus de 15 minutes. D'ordinaire, les déserteurs abandonnent leur armure aussi vite que possible afin de couvrir une plus grande distance.

Poursuite entre Membres de même Espèce

En cas d'opposants se déplaçant à la même vitesse, opposez CON:CON sur la Table de Résistance ou regardez lequel des deux effectue le jet de Natation, de Grimper, ou autre le plus faible pour déterminer le vainqueur d'une course. Selon le contexte, vous aurez peut-être besoin de faire plusieurs jets.

Si l'un des coureurs porte une armure lourde (demi-plaques ou plaques complètes), et si l'autre en porte une légère ou n'en porte pas du tout, exigez du premier qu'il réussisse plusieurs jets de CON x3 pour se maintenir au niveau du second ou pour l'empêcher d'approcher. S'il rate deux jets d'affilée, le personnage en armure lourde se fait rattraper ou distancer par l'autre.

Route et Campagne

Cette table présuppose une journée de dix heures entrecoupée d'étapes de repos. Des hommes désespérés peuvent se déplacer plus vite en forçant la marche, mais il devront réussir un jet quotidien de CON x5 ou perdre un point de vie par jour.

	Kilomètres
Marche	30
Marche Forcée	60
Chevauchée Intermittente	50
Chevauchée Forcée	100
Vitesse d'un chariot	16

Modificateurs

- Sans un pont ou un gué, les fleuves obligent à une journée de traversée.
- Sans route ou pistes, une forêt réduit de 1/3 la vitesse des voyages.
- Pour les collines, réduisez de 1/3.
- Pour les déserts, réduisez de 1/3.
- Pour les gros orages, réduisez de 1/2.
- Pour les montagnes, réduisez de 2/3.
- Pour les marais et les marécages, réduisez les déplacements de 2/3. Si des bateaux sont disponibles, la vitesse s'en trouvera améliorée.
- Pour la glace et la neige, réduisez les déplacements de 4/5. Les skis et les luges ramènent cette réduction à 1/3.

Les modificateurs sont cumulables. Ainsi, pour traverser des montagnes couvertes de forêts en effectuant une chevauchée intermittente, réduisez la vitesse de 2/3 pour les montagnes (elle passe de 50 à 16,33 : les 2/3 arrondis au chiffre supérieur), soit 17 kilomètres par jour, et diminuez ce résultat de 1/3 supplémentaire en raison des forêts, soit 12 km par jour.

Navigation à Voile

	Favorable	Défavorable
Haute Mer, par heure	13 km.	1,5 km.
Côte/Fleuve, par heure	6 km.	3 km.
Haute Mer, 24 h.	312 km.	36 km.
Côte/Fleuve, 24 h.	72 km.	18 km.

Conditions Défavorables : *vents, tempêtes, marée, esquifs, etc. Le type de navire et l'expérience de l'équipage ont également leur importance.*

Voie Aérienne

	Favorable	Défavorable
Monture Volante, par heure	35 km.	1,5 km.
Ornithoptère, par heure	30 km.	3,5 km.
Monture Volante, 10 h.	350 km.	15 km.
Ornithoptère, 10 h.	300 km.	35 km.

Conditions Défavorables : *vents, tempêtes, précipitations, etc. Le type de monture ou d'ornithoptère et l'expérience ont aussi leur importance.*



Conditions

Les aventuriers blessés, mutilés, malades, épuisés, porteurs d'une armure ou d'un butin encombrant se déplacent plus lentement. Le maître de jeu détermine alors leur vitesse, laquelle est rarement supérieure à six unités. De même, la neige, la boue, la glace, etc., ralentissent les personnes qui ne peuvent les éviter. Les vitesses s'appliquent à tout le monde. Lorsqu'il a établi une vitesse, le maître de jeu explique son choix, puis le jeu se poursuit.

Petites Distances

Le second type de rapport déplacement/temps de jeu concerne les intervalles. Combien de temps faut-il aux gardes pour se rendre du rempart nord du château au rempart sud ? Combien de temps faut-il aux aventuriers pour se rendre du palais à l'une des portes extérieures de la cité au pas de course ? Quelle distance un aventurier peut-il couvrir pendant les cinq minutes d'intervalle qui séparent le début de sa course du moment où le Grand Connétable donnera l'alarme ?

Intervalles Significatifs

Dégainer, rengainer, ou ramasser une arme : 5 EDEX ; l'arme est prête à l'utilisation au début de la sixième EDEX.
Déplacement de 2 DEP : 5 EDEX.
Déplacement de 4 DEP : 10 EDEX.
Etapes de Dextérité, abrégées EDEX : Fractions d'un round de combat, si le plus rapide des combattants à une DEX de 15, il y aura 15 EDEX dans ce round.
Faire des recherches en Million de Sphères, Scribe, Europe du Tragique Millénaire ou Terra Incognita : au moins 8 heures de temps de jeu, un jet par jour au maximum.
Inconscience : 1 heure sauf cas particuliers.
Jet d'entraînement, compétences d'armes : environ 3 semaines.
Jet d'entraînement, compétences non-martiales : environ 12 semaines.
Jet d'expérience : à l'appréciation du maître de jeu, une ou plusieurs semaines de jeu.
Marcher sur 30 kilomètres : 1 jour.
Parcourir 50 kilomètres à cheval : 1 jour.
Récupérer 1D3 points de vie : une semaine.
Round de combat : environ 12 secondes.
Utiliser Artisanat : de 5 minutes à 10 jours.
Utiliser Baratin : de 1 à 5 minutes.
Utiliser Eloquence : de 20 minutes à des heures.

En cinq minutes, un aventurier parcourt à peu près une distance de 120 mètres à pas prudent, de 300 mètres au pas de marche normal et de 1 700 mètres au pas de course. A cheval, multipliez ces distances par deux et remplacez la marche par le trot. En effet, le cheval marche à la même vitesse qu'un être humain.

Une compagnie militaire bien entraînée peut se déplacer une demi-heure durant à la même vitesse qu'un aventurier sans pour autant perdre la cohésion nécessaire pour mener une bataille. Les milices, les irréguliers et les foules s'échelonnent vite et se dispersent pour former des groupes qui traînent en longueur et ce, même lors de simples marches. La nuit, le mauvais temps et les tavernes accueillantes amplifient cette dispersion.

Dans un canoë, un aventurier peut parcourir 100 mètres en cinq minutes sans se fatiguer et couvrir une distance deux fois plus grande sur de petites distances si le vent, la houle, et la marée lui sont favorables ou restent neutres.

Grandes Distances

Le troisième type de déplacement, le plus abstrait de tous, est rarement joué. A l'aide d'une carte, le maître de jeu détermine le nombre de jours nécessaire pour traverser une région. Parfois, le terrain suggère quelques défis à relever pour les aventuriers, mais le plus souvent, le maître de jeu utilise des termes proches de ceux-ci : «Huit jours passent. Lorsque vous gagnez Parye, vous êtes fatigués et affamés.» L'aventure reprend à ce moment.

Temps de Jeu

Parfois, une règle ou une action exige un temps de jeu spécifique. Par exemple, l'entraînement au maniement des armes requiert un intervalle de trois semaines de jeu entre chaque jet de compétence. Autre exemple, les aventuriers récupèrent 1D3 points de vie par semaine de temps de jeu. Le temps de jeu en question est fictif et n'a rien à voir avec le temps indiqué par votre montre. Le temps de jeu est variable et passe à la vitesse jugée adéquate par le maître de jeu, ce qui lui permet de ne pas faire traîner les événements en longueur. Si rien ne se produit, le maître de jeu peut déclarer : «Plusieurs jours passent».

Durée des Compétences

L'utilisation d'une compétence peut aussi indiquer l'écoulement du temps de jeu. Dans le cas d'un échec en Médecine Rudimentaire, un aventurier attend souvent près d'une heure de temps de jeu avant de tenter un nouvel essai. Entre-temps, il aura peut-être imaginé une meilleure façon de procéder. Une autre personne pourrait essayer d'appliquer la même compétence sans attendre, en évitant de commettre la même erreur grâce à une meilleure connaissance à l'égard de ce cas particulier. Plusieurs jours peuvent s'avérer nécessaires pour réparer une épée brisée en utilisant la compétence Artisanat (Armurier) alors qu'il est possible de faire une tentative en Crocheter toutes les cinq minutes. Par ailleurs, les compétences d'armes peuvent être employées à des Etapes de DEX (EDEX) différentes au cours d'un même round.



Les Blessures

Les points de vie déterminent l'endurance d'un aventurier, de même que le nombre de coups qu'il peut endurer. Les plaies et autres blessures, le poison et la maladie peuvent coûter des points de vie. Rayez le montant perdu en le retranchant du total de points de vie actuellement indiqué par votre feuille d'aventurier.

Le poison et la maladie provoquent des blessures particulières. Ils peuvent attaquer au hasard et leurs effets être à retardement. Certains détruisent des points de vie, d'autres détruisent des points de caractéristique ou (mais c'est rare) amputent des compétences ou des groupes de compétence de quelques pour-cent. La Médecine Rudimentaire, les cataplasmes miraculeux, les emplâtres régénérants, les drogues médicinales, les unités de soins, les cercueils de restauration, et la mutation Régénération peuvent réduire, étancher, ou guérir les plaies et les blessures légères.

Durée d'Utilisation des Compétences

Il s'agit des temps habituels pour obtenir un résultat à partir d'une compétence. Les durées exactes peuvent varier grandement. Les compétences Piloter et Equitation peuvent normalement figurer dans chacune des rubriques présentées ci-dessous.

De quelques secondes à 1 round de combat : attaques et parades, Bagarre, Europe du Tragique Millénaire, Esquive, Lancer, Lutter, Médecine Rudimentaire, Sauter, Se Cacher, Sentir/Goûter, se rappeler quelque chose de simple à l'aide d'un jet d'Idée.

De 1 à 5 minutes : Baratin, Cacher un Objet, Crocheter, Déplacement Silencieux, Europe du Tragique Millénaire, Evaluer, Grimper, Hypnose, Langue Etrangère, Langue Maternelle, Maîtrise Technologique, Marchander, Natation, Navigation, Sagacité, Terra Incognita.

De 5-30 minutes : Amorcer/Désamorcer un Piège, Art, Chercher, Crocheter, Déguisement, Eloquence, Monde Naturel, Orientation, Réparer/Concevoir, se rappeler quelque chose de particulier avec un jet d'Idée.

De 30 à 60 minutes : Eloquence, Million de Sphères, Pister, Scribe (habituellement).

De 6 heures à plusieurs jours : Artisanat. En effectuant de la recherche ou de l'étude : Europe du Tragique Millénaire, Million de Sphères, Monde Ancien, Potions, Scribe (travaux très spéciaux ou essentiels), Terra Incognita. En élaborant un artefact technologique : Potions, Réparer/Concevoir.

Blessures Légères

Une blessure légère occasionne un nombre de points de dégâts inférieur ou égal à la moitié du total de points de vie de l'aventurier. A titre d'exemple, elle peut se traduire par une foulure, un empoisonnement léger, une maladie bénigne, une fêlure ou une fracture, un léger traumatisme, voire une plaie qui s'est rapidement refermée.

Les blessures légères n'entravent ni la dextérité ni les facultés intellectuelles ou guerrières.

Il est probable qu'un aventurier puisse subir plusieurs blessures légères au cours de la même journée et de ce fait perdre un nombre de points de vie égal à celui infligé par une blessure grave. Dans ce cas, vous devez réussir un jet inférieur ou égal à POU x4 pour ne pas sombrer dans l'inconscience qui accompagne souvent une blessure grave. Ne consultez pas la Table des Blessures Graves. Une accumulation de blessures légères peut amener le total des points de vie à deux et donc entraîner une heure d'inconscience. Chaque blessure légère constitue une blessure distincte.

Blessures Graves

Une blessure grave provient de la perte en un seul coup de plus de la moitié des points de vie de l'aventurier. Il peut s'agir d'un traumatisme sérieux, d'une douleur insupportable, de la section d'une artère ou la perte d'une main ou d'un pied (faites le choix adéquat).

L'effet d'une blessure grave est immédiat. Selon les blessures subies par l'aventurier, celui-ci pourra se retrouver dans l'incapacité de combattre lors du round suivant. Consultez la Table des Blessures Graves. Même s'il est toujours capable de se battre, et même s'il bénéficie de Médecine Rudimentaire, d'un cataplasme miraculeux, d'une drogue médicinale, d'une unité de soins ou de la mutation Régénération, l'aventurier victime d'une blessure grave entrera immanquablement en état de choc. C'est pourquoi il ne pourra plus se battre qu'un nombre de rounds de combat égal à celui de ses points de vie restants. Ainsi, lorsqu'il endure une blessure grave, l'aventurier qui tombe à trois points de vie sombre dans l'inconscience au bout de trois rounds.

Un aventurier possédant deux points de vie ou moins après avoir subi une blessure grave s'effondre immédiatement et reste inconscient pendant une heure suite à la commotion et à l'hémorragie endurés.

Une blessure grave risque de laisser des séquelles. Lancez les dés en consultant la Table des Blessures Graves avant d'effectuer un jet de Chance. Si ce dernier est réussi, les blessures situées à l'endroit indiqué guérissent proprement et ne coûtent aucun point de caractéristique. Si le jet de Chance est raté, soustrayez le nombre de points de caractéristique indiqué. Les séquelles sont permanentes. L'inconscience provoquée par une blessure grave offre une belle possibilité de capturer l'aventurier en vue d'une rançon.

Table des Blessures Graves

L'aventurier a subi une blessure grave. Lancez les dés pour déterminer l'endroit touché. Effectuez un jet de Chance. Réussi : l'aventurier ne perd que des points de vie. Echec : l'aventurier perd des points de vie et de caractéristiques. Nous vous proposons plusieurs descriptions de blessures. Adaptez-les de façon à les faire correspondre à la situation en cours. Compensez les points de caractéristique perdus en trouvant des réponses adaptées ou en procédant à un entraînement de ces dernières ; les cicatrices ne disparaissent pas. Si vous ne faites rien, la perte est permanente. Recalculez les points de vie, le Modificateur aux Dégâts, INT libre, Secrets Technologiques mémorisés, etc...

01-10 Rupture des tendons de la jambe entraînant un pied boiteux ; dégâts dorsaux ou lésions des nerfs de la colonne vertébrale tordent le torse vers la gauche ou la droite ; genou détruit ; etc... Perdez 1D3 points de DEX. Votre DEP maximum est maintenant inférieur de 1D3 points. Vous pouvez continuer à vous battre.

11-20 La plus grande partie de votre nez est en rondelles ; de multiples cicatrices vous couvrent les mains ; une de vos oreilles est tranchée ; une cicatrice livide longue de 8 centimètres vous donne un air maléfique ; etc... Perdez 1D3 points d'APP. Il vous est impossible de dissimuler votre repoussante difformité. Vous pouvez continuer à vous battre.

21-30 Poignet ou main endommagés ; une tranche de muscles du bras ou de l'épaule est découpée ; un morceau de mollet ou de cuisse vient d'être amputé ; les nerfs de votre colonne vertébrale sont endommagés ; vous venez de perdre plusieurs doigts ou plusieurs orteils ; etc... Perdez 1D3 points de FOR ; cette perte peut modifier la nature des armes que vous pouvez manipuler. Vous pouvez continuer de vous battre avec une arme mais sans bouclier.

31-40 Un poumon perforé affaiblit votre système respiratoire ; des blessures profondes portées à votre estomac s'infectent de manière chronique ; des blessures ventrales affaiblissent votre digestion et votre état de santé général ; reins et foie endommagés ; etc... Perdez 1D3 points de CON ; votre DEP maximal est maintenant inférieur de 1D3 points, et vos points de vie peuvent également avoir diminué. Vous pouvez continuer à vous battre.

41-50 Une commotion altère votre ouïe et limite vos compétences Ecouter et Sagacité à 65 % maximum ; des plaies à la tête vous contraignent dorénavant à effectuer un jet de Chance dès que vous utilisez les compétences Europe du Tragique Millénaire, Million de Sphères, Monde Ancien, Potions et Terra Incognita ; des blessures affectent votre perception des distances et réduisent vos compétences en armes de jet à un maximum de 65 % ; de multiples plaies recouvrent votre cou et votre visage, limitant vos compétences Baratin, Eloquence, Marchander et Langues à 65 % maximum ; etc... Perdez 1D3 points d'INT ; cette perte affecte la capacité à utiliser la science. Vous pouvez continuer à vous battre.

51-60 Reportez-vous en 01-10 ; ajoutez la perte d'un bras, d'une jambe, voire de deux membres. Perdez 1D6 points de DEX et réduisez votre DEP maximal d'un nombre de points équivalent. Vous êtes incapable de combattre.

61-70 Reportez-vous en 11-20 ; ajoutez des mutilations plus graves. Perdez 1D6 points d'APP, ce qui entraîne une ou plusieurs difformités impossibles à dissimuler. Vous pouvez continuer à vous battre.

71-80 Reportez-vous en 21-30 pour voir des exemples de plaies et d'amputations. Perdez 1D6 points de FOR ; modifiez éventuellement la nature de vos armes et votre Modificateur de Dégâts. Vous pouvez continuer à vous battre.

81-90 Reportez-vous en 31-40. Perdez 1D6 points de CON ; modifiez vos points de vie ; réduit votre DEP d'un nombre d'unités égal au résultat obtenu au D6. Incapable de combattre.

91-92 Mauvaises blessures au visage et aux cordes vocales. Perdez 1D6 points d'APP ; réduisez votre jet de Charisme en conséquence. Vous pouvez continuer à vous battre.

93-94 Os brisés et ganglions tranchés. Perdez 1D6 points de DEX ; dorénavant l'aventurier ne peut plus utiliser que des boucliers et des armes de contact à une main. Vous pouvez continuer à combattre.

95-96 Dégâts aux nerfs de votre bras droit ou gauche. Perdez 1D6 points de DEX ; par la suite, seul votre autre bras pourra manier des armes ou des boucliers. Vous pouvez continuer à vous battre.

97-98 Dégâts aux nerfs des deux bras. Perdez 1D6 points de DEX ; vos jambes vont bien, mais vos bras et vos mains ne peuvent plus rien manipuler. Incapable de combattre.

99 De vilaines blessures mutilent votre aventurier. Perdez 1D3 points d'APP, de DEX, et de CON, puis décrivez les conséquences. Incapable de combattre.

00 Votre aventurier a volontairement été mutilé alors qu'il était inconscient. Otez 1D4 points à quatre caractéristiques de votre choix, puis décrivez les conséquences. Incapable de combattre.



Blessures Mortelles

Une blessure mortelle coûte plus de points de vie que l'aventurier n'en possède à cet instant. Elle entraîne la mort. Si, au cours de ce round ou du suivant, le nombre de points de vie remonte pour atteindre un minimum de +1, c'est que l'aventurier se trouvait aux portes de la mort mais n'en avait pas encore franchi le seuil. La mort d'un compagnon est toujours triste. Elle exige de faire montre de compréhension pendant la partie et de compassion une fois la session de jeu terminée.

Sources de Blessures Particulières

Au premier chef, les armes s'imposent à l'esprit en matière de sources de dommages. Celles-ci sont traitées de façon distincte dans le chapitre Combat. Bien évidemment, il existe plusieurs autres moyens de forcer un aventurier à la convalescence.

Acides

Les dégâts causés par un tel produit dépendent plus de la dilution propre de l'acide qu'à son type. Pour le jeu, ne prenez en compte que les contacts significatifs : main ou bras immergés, contact avec les yeux.

• Les acides légèrement corrosifs occasionnent 1D3-1 points de dégâts par round.

• Les acides moyennement corrosifs occasionnent 1D4 points de dégâts par round.

• Les acides extrêmement corrosifs occasionnent 1D6+1 points de dégâts par round.

• Les armures personnelles ne neutralisent aucunement l'acide, mais retardent momentanément ses effets : les acides légèrement corrosifs occasionnent 1 point de dégâts pendant les 1D3 premiers rounds, les acides moyennement et extrêmement corrosifs infligent 1D3-1 points de dégâts par round pendant les 1D3 premiers rounds. Par la suite, les acides provoquent des dégâts normaux qu'une armure soit portée ou non.

• Le contact des acides moyennement et extrêmement corrosifs ronge les ligatures des armures et affaiblit ces dernières. Elles s'avèrent inutiles au bout de 1D6 rounds.

Chute

Une chute occasionne 1D6 points de dégâts par tranche de trois mètres parcourus ou par fraction de cette distance une fois les trois premiers mètres franchis. S'il peut préparer sa réception en réussissant un jet de Sauter, l'aventurier perdra 1D6 points de vie en moins grâce à sa souplesse féline.

Pour connaître les dégâts qu'un objet en chute libre inflige à une cible, consultez la compétence «Lancer».

Explosion

Les dysfonctionnements de machines, de quelques appareils de guerre et de certaines préparations alchimiques peuvent revêtir un caractère explosif. Il peut aussi s'agir de l'explosion d'une chaudière ou d'un tonneau d'alcool distillé. Les explosions infligent des dégâts (points de vie) ; calculez les effets d'une détonation en termes de diminution des points de vie. Les sphères d'effet se propagent. Utilisez la Table de Résistance en opposant la FOR aux dégâts subis pour savoir si vous restez debout face à l'explosion.

• Notez les sphères d'effet des explosions en D6. Par exemple, la sphère d'effet maximum d'une déflagration de 6D6 est de 6 mètres. La sphère d'effet suivante couvre une zone qui s'étend de 7 à 12 mètres ; les dégâts causés en son sein sont réduits de moitié pour tomber à 3D6. La troisième sphère d'effet va de 13 à 18 mètres du centre ; les dégâts y sont également réduits de moitié et tombent à 1D6+1D3. Réduits de moitié à leur tour, les dégâts seront de 1D4 points entre 19 et 24 mètres. Continuez d'étendre les sphères d'effet jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucune cible ou que les dégâts tombent à 1D2.

• Faites un jet distinct (approprié à la sphère d'effet) par cible prise dans une explosion.

Les armures et les boucliers réduisent les dégâts dus aux explosions. Seuls les petits et les demi-boucliers les réduisent trop peu pour être pris en compte.

Fatigue

Seul le maître de jeu peut décider si l'aventurier se ressent des effets de la fatigue. Dans la mesure où un combat dure rarement longtemps, il serait peu pertinent de créer des règles spécifiques à la fatigue. Toutefois, un aventurier commence à fatiguer après avoir livré CON x3 rounds de combat ininterrompus. Passé ce délai, doublez les chances du personnage fatigué de réaliser une maladresse. Au bout de CON x4 rounds de combat ininterrompus, quadruplez les chances de commettre une maladresse. L'épuisement total (durant lequel vous ne parvenez même plus à soulever votre épée) intervient au bout de CON x10 rounds de combat ininterrompus. Dans les batailles, il est fréquent d'observer des pauses : lorsque les deux forces en présence fatiguent, elles se replient toutes deux pour reprendre leur souffle. Lors d'une poursuite, un jet de CON raté indique que le poursuivant ralentit et permet à la cible de s'échapper, ou que la cible ralentit et sera bientôt rattrapée à moins de trouver une cachette ou tout autre moyen de se soustraire à la filature.

Feu

Les intensités de chaleur dues au feu vont de celle d'une simple torche ou d'un petit feu de camp à la chaleur incandescente d'une soufflerie. Les armures isolent contre les dégâts du feu pendant 1D6 rounds de combat. Passé ce délai, l'aventurier subit les dégâts du feu comme si son armure n'existait plus.





• Une torche tenue à la main provoque des brûlures pour 1D6 points de dégâts chaque fois qu'elle entre en contact avec une cible. Si celle-ci est vêtue de simples habits, elle doit réussir un jet de Chance par attaque pour éviter que ses vêtements ou ses cheveux ne prennent feu. S'ils s'enflamment, la cible continue de perdre 1D6 points de vie par round sans qu'une autre application de la torche ne soit nécessaire.

• Pour éteindre le feu qui consume les vêtements d'une personne, étouffez-le à l'aide d'une grande cape, d'une couverture, d'eau, ou de poussière.

• Un feu de joie inflige 1D6+2 points de dégâts à chaque round et se répand aux cheveux et aux vêtements.

• Il en coûte 1D6+2 points de dégâts par round de se trouver dans une hutte ou un navire en feu. Un jet de Chance est requis à chaque round, sinon l'aventurier s'asphyxie (voir la noyade).

• Les brûlures coûtant à l'aventurier plus de la moitié du total de ses points de vie provoquent la perte de 1D4 points de caractéristique si un jet de Chance est raté. Soustrayez ces points aux caractéristiques indiquées par votre maître de jeu, l'une d'elle devant être l'APP.

• La température de la lave fraîche ou d'un four bien allumé est trop forte pour laisser quiconque s'en approcher de trop près. La flamme bleue que projettent certains artefacts technologiques fait des dégâts tout aussi intenses : 3D6 points de vie par round, voire plus.

Maladie

Classez toutes les maladies en fonction de leur virulence (VIR). Opposez la virulence de la maladie à la CON de l'aventurier sur la Table de Résistance. La maladie tient lieu de caractéristique active. Si elle l'emporte sur la CON de la cible, le résultat est le développement des effets extrêmes de la maladie. En général, la victime perd des points de vie ou de caractéristique, voire même des pour-cent dans les scores de certains groupes de compétences. Il est possible de contracter une maladie après y avoir été exposé. Le maître de jeu décide bien sûr d'une telle opportunité.

Les maladies bénignes, comme un mauvais rhume ou une petite grippe, devraient vous coûter un ou deux points de vie en quelques jours. Leur VIR est souvent de 2D6. Les maladies plus graves, comme la peste, s'en prennent généralement à la CON et aux points de vie. Les plus virulentes pourraient vous causer jusqu'à 1D3 points de dégâts par heure : assez pour tuer un être humain en huit heures. D'autres présentent des effets plus exotiques, comme les poisons chimiques et les virus artificiels répandus lors du Tragique Millénaire. Ils peuvent induire la perte de points de caractéristique autres que la CON, voire des pénalités à des groupes de compétences. Leur VIR atteint le plus souvent 3D6, mais certains créés par l'homme pour le terrasser atteignent 4D6.

Quelques Exemples de Maladies Artificielles

Poisons Chimiques	Virulence	Durée d'Incubation
Mort Noire*	3D6	1D6 jours
Coupe Souffle**	2D6	instantanée
Raidisseur*	2D6	1D6 heures
Pourrissoir*	2D6	1D6 semaines

** Contamination par contact physique*
*** Contamination par voie respiratoire*

Virus Artificiel	Virulence	Durée d'Incubation
Fièvre de Syrie**	3D6	1D6 semaines
Infection du Sang*	3D6	1D6 semaines
Enucléation*	2D6	1D6 semaines

** Contamination par contact physique*
*** Contamination par voie respiratoire*

Effets Particuliers

Même en sortant vainqueur de la lutte CON:VIR sur la Table de Résistance, les symptômes apparaissent quand même si vous ratez un jet de POU x3, obligeant votre personnage à s'aliter pour la durée de la convalescence.

Coupe Souffle : vous ressentez des brûlures et de violentes contractions de vos poumons. Si vous avez raté votre jet de résistance, votre mort est rapide, une fois craché vos poumons devenus liquides.

Enucléation : il vous semble que vos yeux vont exploser, et qu'ils vous sortent de la tête, vous empêchant de vous concentrer et même de dormir. Si vous avez raté votre jet de résistance, ils finissent par éclater, vous rendant aveugle.

Fièvre de Syrie : Vous vous affaiblissez lentement et graduellement. Bientôt, vous n'aurez même plus le courage de rester éveiller. Si vous avez raté votre jet de résistance, vous perdez 1 point de CON par semaine.

Infection du Sang : vos veines charrient un sang déficient en globules rouges. Vous devenez d'une pâleur cadavérique. Si vous avez raté votre jet de résistance, vous perdez 1 point de FOR par semaine.

Mort Noire : des bubons apparaissent sur votre corps pris de fièvre. Si vous avez raté votre jet de résistance, vous mourrez dans de pénibles souffrances.

Pourrissoir : votre peau se décompose lentement, et vous en perdez bientôt des morceaux, comme un lépreux. Si vous avez raté votre jet de résistance, vous perdez 1 point de CON et d'APP jusqu'à votre mort prochaine. Le plus horrible, c'est que vous ne souffrez pas.

Raidisseur : vous ressentez de fortes douleurs dans tous vos muscles tétanisés. Si vous avez raté votre jet de résistance, vous resterez paralysé à 90 % et incapable de survivre seul.





Toutes les maladies nécessitent un mode de contamination. La plupart du temps, le vecteur est le contact physique, mais certaines passent par les voies respiratoires. La guerre, la famine, les grandes chaleurs, les invasions de rats ou la négligence hygiénique à l'échelle d'une petite cité provoquent parfois des épidémies plus ou moins sévères. Habituellement, votre aventurier ne sera mis en contact avec la maladie que s'il manque un jet de POU x3 %. D'autres part, certaines zones, bombardées lors de la Pluie de Mort, présentent des risques de contamination. Suite aux pluies, des résidus de poisons chimiques et de virus se sont infiltrés dans les sous-sols des ruines, et remontent à la surface lors des grandes chaleurs. Si votre aventurier se trouve dans une zone contaminée, il doit réussir une lutte CON:VIR sur la Table de Résistance ou être affecté par la maladie, comme décrit plus haut.

Le chapitre sur la science, outre la fabrication artificielle des virus, présente le moyen de créer des sérums pour aider les malades à guérir. Consultez le Secret Technologique Virus. La convalescence dure généralement un nombre de jour égal à la VIR de la maladie.

Noyade, Asphyxie, Etranglement

Utilisez cette procédure pour toutes les noyades quel que soit le liquide, pour tous les types d'asphyxie, les strangulations manuelles ou à l'aide d'un garrot et dans toute autre situation de ce type. Si l'aventurier se retrouve dans l'incapacité de respirer, son joueur lance un D100 pour obtenir un résultat inférieur ou égal à sa CON x10, cette action se produisant lors du premier round de combat. Lors du second round de crise, le jet tombe à CON x9. Pendant le troisième round, le jet tombe à CON x8, et ainsi de suite jusqu'à atteindre CON x1 : dès lors, le multiplicateur reste x1 pour les rounds suivants. Si l'aventurier rate un de ses jets de CON, son système respiratoire subit des dommages. Il perd 1D6 points de vie lors de ce round et des suivants, perte qui se poursuit jusqu'à ce qu'il s'échappe, soit secouru, ou décède.

Poisons

Classez tous les poisons en fonction de leur virulence (VIR). Opposez la virulence du poison à la CON de l'aventurier sur la Table de Résistance. Le poison tient lieu de caractéristique active. S'il l'emporte sur la CON de la cible, le résultat est la maladie ou la mort : en général, la victime perd un nombre de points de vie égal à la VIR du poison, ou le groupe de compétences affecté subit les pénalités prévues. Si l'aventurier l'emporte sur le poison, il ne perd qu'un nombre de points de vie égal à la moitié de la VIR du poison, ou la moitié des pénalités seulement. S'il l'emporte sur un poison léger, les désagréments consécutifs sont momentanés ou totalement inexistants.

Le maître de jeu doit choisir une solution satisfaisante. Les maladies et les désagréments restants peuvent durer un nombre de jours égal aux points de vie perdus.

Les poisons à effet rapide commencent à agir en un ou deux rounds. Le cyanure peut provoquer la mort en une minute. La plupart des poisons sont à effet lent, leurs symptômes s'intensifiant au fil des heures. Pour les poisons comme l'arsenic, un empoisonneur subtil peut en ingérer des quantités de plus en plus importantes sur une période de plusieurs mois afin de développer une immunité à leurs effets. Au bout du compte, l'empoisonneur peut, en toute impunité, absorber des quantités de poisons à même de tuer en quelques heures une personne non immunisée.

A l'instar des maladies, les effets de certains poisons sont continus et la perte de points de vie se poursuit. Utilisez Médecine Rudimentaire ou un antidote pour restaurer les points de vie perdus. Une utilisation critique de la compétence Médecine Rudimentaire permet de restaurer la moitié des points de vie perdus suite à l'inoculation du poison, au lieu des 2D3 points de vie habituellement restaurés. Le chapitre sur la science, outre la fabrication des poisons, présente le moyen de créer des antidotes. Consultez le Secret Technologique Poison.

Sélection de Poisons

Poison	VIR	Vitesse d'action, symptômes
Arsenic	16	1-24 heures. Douleur fulgurante, vomissements, diarrhées violentes.
Baies de noidel	15	1-2 heures. Lassitude, sueurs, violente douleur précédant la mort.
Belladonne	16	2-48 heures. Tachycardie, vision affaiblie, hallucinations, convulsions.
Champignons	15	6-24 heures. Crampes d'estomac, vomissements, hallucinations, ictère.
Cyanure	20	1-15 minutes. Vertiges, convulsions, évanouissements.
Dard de scorpion*	9	1-2 jours. Douleur intense, faiblesse, hémorragies.
Morsure d'araignée*	8	1-6 heures. Frissons, transpiration, nausée.
Strychnine	20	10-20 minutes. Violentes contractions musculaires, asphyxie.
Venin de cobra*	10	15-60 minutes. Enflure, transpiration, spasmes violents.
Venin de vipère*	16	15-60 minutes. Convulsions, insuffisances respiratoires.

** les valeurs en VIR données pour les êtres vivants constituent des moyennes et peuvent grandement varier au sein d'une même espèce en fonction de la santé, de l'âge, ou du sexe.*





Radioactivité

La plupart des zones frappées par les missiles nucléaires lors du Tragique Millénaire sont encore radioactives, à des degrés divers, spécifiés par le maître de jeu. La Table de Radioactivité vous indique la fréquence des jets de Résistance que vous aurez à effectuer dans une lutte CON:VIR contre la virulence de la radioactivité. La CON tient lieu de caractéristique passive.

Chaque échec implique la perte de 1D3-1 points de CON et un jet sur la Table des Tares et des Malformations (voir le chapitre sur les mutations) si vous manquez le jet de Chance spécifié. Cette difformité apparaîtra progressivement sur une période allant jusqu'à votre CON restante en semaines. Si vous perdez plus du quart de votre CON initiale, en une ou plusieurs expositions, vos enfants auront une chance accrue de naître mutants (à la discrétion du maître de jeu). Au-delà de la moitié de votre CON, vous devenez stérile et, par voie de fait, vous ne pourrez jamais plus engendrer.

Les objets peuvent également être radioactifs, ou source de radioactivité. Effectuez un jet contre la VIR de la radioactivité à la fin de chaque période spécifiée si l'objet a toujours été en votre possession.

A moins de disposer d'un appareil spécifique, il est impossible de déterminer avec certitude si un objet ou un site est radioactif. Certains indices sont cependant révélateurs : l'emplacement est déserté par la vie animale ou végétale, les environs sont infestés de mutants, la précédente expédition ayant campé ici a été décimée par un mal étrange, etc.

Table de Radioactivité

Radioactivité	Période	VIR	Jet de Chance
Faible	1 semaine	5	POU x6
Moyenne	1 jour	10	POU x4
Forte	1 heure	20	POU x3
Mortelle	minutes	30	POU x1

Soins

Les créatures mortelles ont une faculté de guérison naturelle. Les aventuriers récupèrent 1D3 points de vie par semaine de temps de jeu.

La guérison se poursuit jusqu'au moment où tous les points de vie naturels ont été recouvrés. Par exemple, il faut entre trois et sept semaines de temps de jeu pour récupérer sept points de vie.

Dans le cas des guérisons naturelles, traitez les blessures multiples comme s'il s'agissait d'une blessure unique et plus conséquente. Ajoutez les points guéris au total de points de vie actuel et ne faites pas de jet séparé pour chacune des blessures.

La compétence Médecine Rudimentaire, les cataplasmes miraculeux, les emplâtres régénérants, les drogues médicinales, les unités de soins, les cercueils de restauration, ainsi que la mutation Régénération peuvent accélérer les guérisons. La réussite d'un jet de Médecine Rudimentaire redonne immédiatement 1D3 points de vie à chaque blessure.

Table des TAI

Cette table fait correspondre une estimation de poids à une TAI. La TAI concerne le poids mais aussi le volume et la taille. Cette table ne doit pas être suivie à la lettre : elle sera inutile pour les créatures plus légères que l'air ou capables de changer de masse. A partir de TAI 330, la TAI est égale au 1/10ème du poids des créatures en tonnes.

TAI	Poids
1	0,5 à 5 kg
4	17-23 kg
8	50-55 kg
12	70-75 kg
16	100-110 kg
20	140-150 kg
24	200-220 kg
32	400-430 kg
40	800-870 kg
48	1600-1700 kg
56	3200-3500 kg
64	7à 8 tonnes
72	14-15 tonnes
80	28-30 tonnes
88	56-62 tonnes
100	100 tonnes
110	120 tonnes
120	150 tonnes
130	180 tonnes
140	240 tonnes
150	300 tonnes
160	400 tonnes
180	600 tonnes
200	900 tonnes
220	1 200 tonnes
240	1 400 tonnes
260	1 600 tonnes
280	2 000 tonnes
300	2 600 tonnes
320	3 000 tonnes
330	3 300 tonnes



Combat



Combat





Généralités

Les combats se déroulent en rounds de combat. Le maître de jeu commence à décomposer les événements en rounds de combat lorsqu'il estime qu'une rencontre physique est sur le point de se produire.

Chaque round de combat dure une douzaine de secondes en temps de jeu : assez pour permettre aux participants d'entamer ou de terminer une action au minimum. Quand le round de combat prend fin, le suivant commence.

Lorsqu'une rencontre arrive à son terme, il n'est plus nécessaire de décomposer les événements en rounds de combat.

Au cours du round de combat, le maître de jeu décompte les Etapes de DEX à voix haute, les joueurs lancent les dés et les combattants manient leurs armes. S'il attaque, le joueur lance un D100 pour voir s'il touche.

S'il défend, le joueur peut choisir de parer ou d'esquiver, ou encore espérer que l'armure de son aventurier arrêtera le coup tandis que ce dernier effectue une action différente.

Si l'attaque est réussie, le joueur en position de défense lance les dés pour déterminer la protection offerte par son armure.

Actions Réalisables en un Round

On qualifie de «engagé au combat» un aventurier qui se bat au contact.

On appelle «non-engagé» un aventurier qui effectue une autre action.

On donne le nom de «rencontre» à une réunion de personnes susceptible de déboucher sur un combat.

Se Déplacer, si Non Engagé

Un aventurier peut se déplacer pour engager le combat avec un autre personnage. S'il doit franchir une distance de plus de deux fois supérieure à sa capacité de déplacement, il lui faudra attendre le prochain round de combat pour attaquer (évidemment, il peut toujours parer et esquiver). S'il se déplace de 2 DEP au maximum, il perd cinq Etapes de DEX. S'il effectue 3-4 DEP, il perd dix EDEX.

Accomplir une Action, si Non Engagé

Si, lors d'un combat disputé au contact, un aventurier n'attaque ni ne se défend, il peut tenter d'utiliser une compétence, un artefact, ou choisir de ne rien faire du tout.

Se Déplacer pour Engager

Un aventurier peut parcourir une distance inférieure ou égale à la moitié de son DEP normal et avoir assez de temps pour attaquer ou se défendre.

Se Dégager d'un Combat

Le joueur d'un aventurier engagé au combat peut déclarer au début du round qu'il a l'intention de se dégager. Pour ce faire, l'aventurier doit réussir à esquiver toutes les attaques dont il est la cible.

S'il réussit son ou ses jet(s) d'Esquive, l'aventurier aura couvert son Déplacement maximal à la fin du round. Il pourra alors s'enfuir. S'il rate une esquive, il reste engagé au combat.

Attaquer

L'aventurier attaque quand il le veut. Au contact, il ne peut ni décocher une flèche, ni lancer une arme de jet.



Autres Actions

Dégainer, Rengainer, Ramasser une Arme

Ces actions coûtent cinq EDEX chacune. Elles peuvent être réalisées en se déplaçant, en combattant, etc.

***Exemple :** un aventurier engagé au contact laisse tomber son épée. Il a la possibilité de la ramasser et de continuer à attaquer, mais la première attaque ou parade qu'il pourra effectuer avec cette arme interviendra cinq EDEX plus tard, c'est-à-dire lors de la sixième.*

Si l'aventurier rengaine une arme pour en prendre une autre, chaque action nécessite cinq EDEX. Il pourra donc attaquer et parer avec sa nouvelle arme onze EDEX plus tard. Il peut toujours Esquiver pour éviter les coups, ou encore parer à l'aide d'un bouclier ou d'une deuxième arme.

Parer ou Esquiver

Une parade est une action dont l'intérêt est d'arrêter un coup. En général, elle est réalisée avec une arme ou un bouclier. Au début d'un round, le pourcentage de parade de l'aventurier avec une arme est égal à son pourcentage de compétence dans cette arme.

Une esquive consiste en un mouvement du corps visant à éviter un coup ou tout autre mouvement. L'Esquive est une compétence indépendante.

Utilisez-la afin d'éviter un coup, de vous dégager d'un combat disputé au contact ou pour vous rapprocher d'un adversaire muni d'une arme longue.

Les parades et esquives se font instinctivement et donc rapidement. Dans ce jeu, elles sont considérées comme des actions libres dont la réalisation ne coûte aucune EDEX.

Ces deux actions peuvent être librement combinées, mais le joueur doit néanmoins déterminer laquelle de la parade ou de l'esquive il opposera à tel type d'attaque. Pour les utiliser, le joueur doit savoir qu'une attaque est portée contre lui et être à même de la parer ou de l'esquiver.

- Un personnage qui ne posséderait que 1 % en parade ou en esquive pourra néanmoins recourir à ces compétences une fois par round lors de son EDEX.

Après avoir utilisé l'esquive ou la parade une première fois, vous perdez 30 % de chances de réussite pour chaque tentative ultérieure. Quelle que soit la compétence utilisée (parade ou esquive), la seconde perd également 30 %.

***Exemple :** un personnage dispose d'un score de 91 % en Epée Large et de 90 % en Esquive. Il effectue sa parade à l'épée avec un score de 91 %. Sa prochaine parade ou sa première esquive réalisée au cours du même round s'effectueront à 61 %. La troisième tentative qu'il lui sera possible de réaliser s'effectuera (pour les deux compétences au cours de ce round) à 31 %.*

Pour finir, il pourra utiliser l'une ou l'autre de ces compétences avec un score de 1 %. Si le personnage a 91 % en Epée Large, 150 % en Esquive, et exécute une parade, sa prochaine parade ou sa première esquive s'effectuera à 61 %. Lorsque vous accumulez les esquives et les parades, le pourcentage de l'action défensive suivante est toujours égal au score de l'esquive ou de la parade précédente moins 30 % : le joueur doit choisir entre l'esquive et la parade.

Si les parades et les esquives constituent des actions libres, l'utilisation de l'une d'elles n'en implique pas moins la perte des chances de réussite dans l'autre. Dans notre exemple, le personnage perd une partie de ses chances d'éviter le coup avec sa compétence d'Esquive, dans laquelle il excelle (150 %), en préférant utiliser une parade, pour laquelle il est moins compétent (91 %).

- Pour accélérer les combats, laissez l'attaquant et le défenseur lancer les dés en même temps, indiquez leur niveau de succès, puis comparez ces derniers en utilisant la matrice des attaques et des parades ou appliquez la méthode la plus appropriée.

Il n'existe aucun maximum hypothétique limitant le nombre d'esquives et de parades réalisables au cours d'un même round. Les pourcentages de compétence retrouvent leur score maximum au début de chaque round.

Consultez également le chapitre consacré aux Compétences et la Matrice des Esquives.

Le Combat en Résumé

Attaque	Parade	Résultat
Touche	Intercepte	Le coup de l'attaquant est dévié.
Touche	Rate	Le défenseur est touché et risque de perdre des points de vie.
Rate	-	Le défenseur maintient sa garde ; le joueur du défenseur n'a pas besoin de lancer les dés.
Maladresse	-	Comme lorsque l'attaquant rate ; en outre, l'attaquant effectue un jet sur la Table des Maladresses.



Riposter

Cette action n'est possible qu'à la condition de combattre avec deux armes (voir le point de règle concerné) ou d'utiliser une arme et un bouclier.

Une fois par round et par combattant au maximum, une parade critique permet de riposter à l'aide de l'arme (ou du bouclier) n'ayant pas servi à la parade.

Une riposte consiste en une attaque indépendante de l'EDEX d'action. Elle se produit lors de l'EDEX à laquelle la parade intervient.

Cette attaque supplémentaire peut être esquivée ou parée. En outre, les armures offrent une protection normale à son encontre.

Résolution des Combats

Pour réaliser une attaque ou une parade, lancez les dés de pourcentage et comparez le résultat avec le score que possède votre aventurier dans la compétence d'arme ou de bouclier utilisée.

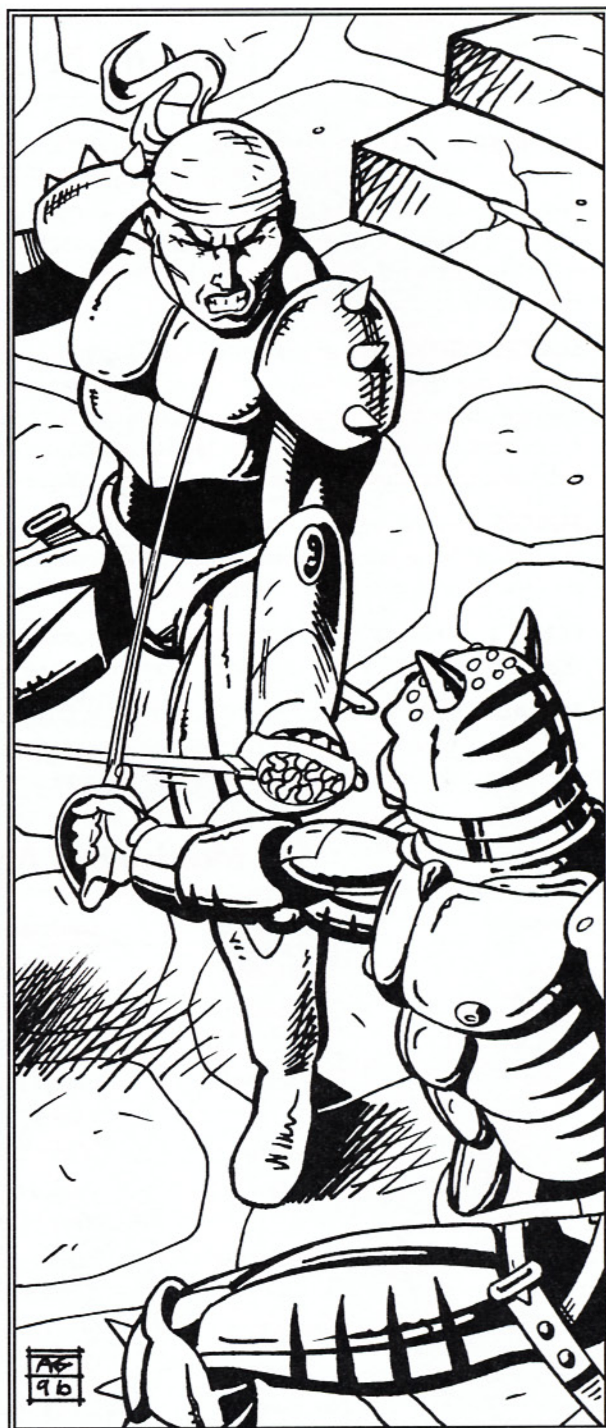
Consultez ensuite la matrice des attaques et des parades page 94. Elle montre comment les actions de l'attaquant et du défenseur s'agencent pour produire un résultat.

• Si le résultat du jet d'attaque est 01 et que l'arme est capable d'empaler (voir les Tables d'Armes), un résultat «empaler» est obtenu. Une attaque qui empale représente le meilleur résultat possible pour une arme. Si l'arme utilisée ne peut pas empaler, le résultat 01 est un simple succès critique. Une parade ne permet jamais d'empaler, un résultat de 01 obtenu pour une parade donne lieu à un succès critique.

• Si le résultat du D100 est différent de 01 et inférieur ou égal à 20 % du pourcentage de compétence de l'aventurier, il s'agit d'un succès critique. L'action a connu une réussite peu ordinaire. Pour une compétence en Epée Large de 80 %, par exemple, un résultat au D100 compris entre 02 et 16 se traduit par une attaque critique avec une arme capable d'empaler. Si l'arme ne peut pas empaler, une compétence de 80 % débouchant sur un résultat compris entre 01 et 16 se traduit par un succès critique.

• Si le résultat obtenu au D100 est inférieur ou égal au pourcentage de compétence de l'aventurier mais ne permet ni d'empaler, ni d'obtenir un succès critique, il s'agit d'un succès normal. Les attaques réussies touchent leur cible à moins d'être parées.

• Si le résultat obtenu au D100 est supérieur au pourcentage de compétence de l'aventurier mais n'est pas une maladresse, il s'agit d'un échec. L'action n'a pas réussi.



• Une maladresse se produit : (1) quand le résultat au D100 est 99 ou 00 pour une compétence inférieure ou égale à 100 ; (2) quand le résultat au D100 est 00 pour une compétence supérieure ou égale à 101 %. Non seulement l'action n'a pas réussi, mais en plus l'aventurier a commis une grosse erreur en l'exécutant.

Niveaux de Succès et d'Echec

EMPALER : un résultat de 01 obtenu sur un D100 avec une arme de taille ou d'estoc, et certaines armes de jet ou de tir (voir les Tables d'Armes). Pour les dégâts, lancez deux fois les dés et soustrayez les deux résultats aux points de vie du défenseur. De plus, ne tenez pas compte de l'armure du défenseur. Celui-ci subit la totalité des dégâts, même s'il dispose d'une protection technologique. En effet, le coup est passé dans une zone non protégée par l'armure. Ajoutez les Modificateurs aux Dégâts. Seuls de rares artefacts ou une parade critique peuvent dévier un résultat «empaler».

SUCCES CRITIQUE : un résultat au D100 inférieur ou égal à 20 % du pourcentage de compétence de l'aventurier (arrondissez au chiffre supérieur). Si vous obtenez un succès critique avec une compétence générale, il se produit quelque chose d'extrêmement positif. Consultez le chapitre consacré aux compétences pour lire quelques exemples. Au combat, un succès critique double les dégâts occasionnés par une arme. Ajoutez les Modificateurs aux Dégâts habituels. Les armures protègent. Une parade critique bloque les dégâts de l'attaque.

SUCCES : un résultat au D100 inférieur ou égal au pourcentage de compétence de l'aventurier tout en représentant plus de 20 % de la compétence en question. Une parade de niveau identique ou supérieur dévie une attaque réussie. Une esquive de niveau identique ou supérieur l'évite. Un succès produit l'effet recherché.

ECHEC : un résultat au D100 supérieur au pourcentage de compétence de l'aventurier sans pour autant constituer une maladresse. Un échec signifie que la compétence employée n'a donné aucun résultat.

MALADRESSE : un résultat de 99 ou 00 sur un D100 si le pourcentage de compétence est supérieur ou égal à 100, et de 00 si le pourcentage de compétence est supérieur ou égal à 101. Une maladresse en utilisant une compétence implique un désastre. Le combattant lâche son arme, une branche d'arbre se brise sous le poids du grimpeur, etc.

Matrice des Attaques et Parades

Attaque	Parade	Conséquences
Empaler	Succès critique	Le défenseur bloque les dégâts, aucune conséquence.*
Empaler	Succès	L'attaque s'infiltre suffisamment pour causer des dégâts normaux sans tenir compte de l'armure.
Empaler	Echec, Maladresse	L'attaque ne tient pas compte de l'armure et occasionne double dégâts. En cas de maladresse, le défenseur fait un jet sur la Table des Maladresses.
Succès critique	Succès critique	Le défenseur bloque les dégâts, aucune conséquence.*
Succès critique	Succès	L'attaque cause des dégâts normaux, l'armure défend normalement. Si vous parez avec une arme, elle perd 4 points de structure.
Succès critique	Echec, Maladresse	L'attaque cause double dégâts. En cas de maladresse, le défenseur fait un jet sur la Table des Maladresses.
Succès	Succès critique	La parade est réussie. L'arme de l'attaquant perd 2 points de structure.
Succès	Succès	Le défenseur bloque les dégâts, aucune conséquence.*
Succès	Echec, Maladresse	Le coup occasionne des dégâts normaux, l'armure protège normalement. En cas de maladresse, le défenseur fait un jet sur la Table des Maladresses.
Echec	-	Aucun dégât, aucun effe. Le jeu continue.
Maladresse	-	L'attaquant fait un jet sur la Table des Maladresses.

* Si un coup unique inflige des dégâts dont la valeur est supérieure au total des points de structure de l'arme ou du bouclier de parade, ceux-ci subissent des points de dégâts et peuvent même se briser.



Ordre des Actions

Un round de combat se compose de trois phases. Celles-ci se déroulent toujours dans le même ordre.

1. **Déclarations.**
2. **Actions.**
3. **Résolution.**

Déclarations

Le maître de jeu et les joueurs annoncent ce que leur aventurier a l'intention de faire pendant le round. Le joueur n'a pas besoin de formuler une déclaration d'intention pour permettre à son aventurier de parer, d'esquiver ou de préparer une arme au cours du round. Les actions peuvent toujours être annulées et les cibles changer.

Donnez un tour logique à vos intentions. Par exemple, si un joueur rate un jet de compétence qui aurait pu détecter une embuscade, son aventurier sera incapable de se préparer à cette dernière.

Actions

Les aventuriers peuvent effectuer un déplacement maximal à s'ils ne poursuivent pas un combat au contact entamé lors du round précédent ou toute autre activité accaparante. Ceux qui ne se déplacent pas ou utilisent moins de la moitié de leur DEP peuvent employer d'autres compétences au cours du round, que ce soit avant ou après leur déplacement.

Utilisez les étapes de DEX pour agencer les attaques, les parades et les esquives. Commencez par la valeur de DEX la plus élevée. Par exemple, lors d'un round donné, un combattant doté d'une DEX 17 attaquera avant son adversaire de DEX 16. L'étape de DEX 1 est la dernière du round. Une action peut être retardée jusqu'à une EDEX ultérieure au cours du même round.

Lors d'une EDEX particulière, les adversaires possédant des armes de jet ou de tir ont la possibilité d'attaquer les premiers, suivis des combattants munis d'armes de longue taille, puis de ceux pourvus d'armes de contact moyennes et courtes. Les Tables d'Armes donnent la longueur des armes. En cas d'égalité, lancez un D100.

Les parades et les esquives se produisent au cours de la même EDEX que les attaques à éviter.

Si l'aventurier exécute plusieurs actions au cours du même round, séparez chacune d'entre elles d'un minimum de cinq EDEX, à l'exception des parades et des esquives. Commencez avec sa DEX, puis passez à sa DEX moins cinq, puis à sa DEX moins dix, et ainsi de suite jusqu'à ce que le round ne comporte plus aucune étape.

Résolution

Une fois la phase des actions passées, tout le monde vérifie sa feuille d'aventurier pour s'assurer d'avoir mis à jour ses points de vie, l'autonomie de ses artefacts et autres. Le round suivant commence.



Mêlée

Nous faisons une distinction entre le combat au contact et le jet de lances, le tir de flèches ou l'utilisation d'artefacts agissant à distance. En effet, les compétences et l'entraînement de ces disciplines sont fort différents. Les combats livrés au contact exigent de bons muscles, des réactions si affûtées qu'elles en sont devenues des réflexes, et de l'audace.

Un grand nombre de choses peut être utilisé pour attaquer : vos poings, des griffes, des armes spécialement conçues, des outils, des blocs de pierre, des arcs et leurs flèches, une hache, une lance-feu, et ainsi de suite. Les attaques et les blessures meurtrissent les personnes en leur ôtant des points de vie. La cible s'évanouit ou meurt après avoir perdu un nombre de points de vie suffisant.



Système de Combat

Le joueur de l'attaquant lance un D100 en espérant obtenir un résultat inférieur ou égal à son score de compétence. Si le jet est réussi, le défenseur peut tenter de parer. D'ordinaire, une parade réussie repousse une attaque réussie.

Les tables d'armes comprennent une colonne indiquant les dégâts occasionnés par celles-ci. Lorsqu'un attaquant réussit son jet de compétence et que le défenseur rate son jet de parade ou d'esquive, lancez les dés indiqués pour déterminer les dégâts. Soustrayez le résultat obtenu (plus le Modificateur aux Dégâts adéquat) aux points de vie de la cible.

Les armures peuvent arrêter une partie ou l'ensemble des dégâts occasionnés par une attaque. Comparez les dégâts infligés à la protection apportée par le jet d'armure. Si les dommages occasionnés dépassent la protection apportée par l'armure, le défenseur blessé perd un nombre de points de vie égal à la valeur excédentaire.

Si la protection apportée par l'armure est supérieure ou égale aux dégâts de l'attaque, le défenseur ne perd aucun point de vie : la cible n'a pas été blessée par ce coup.

Si la parade est possible, effectuez-la à l'Etape de DEX où l'attaque est portée. En cas d'attaques multiples, chaque parade intervient lors de leur EDEX respective.

Si son score dans une compétence d'armes est supérieur ou égal à 101 %, l'aventurier peut choisir d'attaquer une seule et unique fois à son pourcentage maximum ou de diviser son pourcentage d'attaque entre plusieurs cibles au cours du même round. Cette division n'a pas besoin d'être uniforme mais doit absolument comporter un minimum de 50 % par attaque. Moyennant un score de compétence suffisant, il est possible de porter une attaque tous les cinq EDEX.

Si votre aventurier combat deux ennemis ou plus et possède la compétence requise, le personnage est libre de choisir l'ordre de ses attaques.

Quant aux armures, boucliers et armes améliorées par la science, consultez leurs propriétés au chapitre consacré à la Science.

Dégâts selon les Parades

Les armes et boucliers peuvent être endommagés. Conçus de façon à supporter les coups répétés, les armes et les boucliers parent le plus souvent sans subir de dégâts. Toutefois, si les dégâts occasionnés par un coup très violent sont supérieurs d'au moins un point aux points de structure d'une arme, celle-ci vole en éclats.

Si le coup a causé davantage de dégâts encore, ceux-ci sont infligés à la cible. Les boucliers agissent de la même façon mais sont plus résistants et se brisent seulement lorsque leurs points de structure tombent à zéro, et non quand ces derniers sont inférieurs aux points de dégâts d'une attaque préalable.

• Exception : la matrice des attaques et des parades fait mention de deux cas précis où une arme (les boucliers ne sont pas concernés) perd des points de structure sans que ceux-ci soient inférieurs aux points de dégâts d'une attaque préalable.

Notez la colonne «pare» des tables d'armes. Un objet qui n'a pas été conçu pour la parade, comme un rouleau à pâtisserie, perd un nombre de points de structure égal aux points de dégâts absorbés.

Une fois le dernier point de structure perdu, l'objet se brise en plusieurs morceaux et devient donc inutile.

Armures

Aucun jet de parade ou d'esquive n'est nécessaire pour utiliser une armure. Elle défend selon une valeur variable. Si une attaque touche l'armure, déterminez sa valeur en lançant les dés requis pour connaître le nombre de points de dégâts arrêtés par cette dernière.

Bagarre et Lutte

. Les compétences Bagarre et Lutte sont naturelles. Elles sont fort différentes des compétences d'armes normales. Consultez le chapitre consacré aux Compétences pour information.

Quatre Rounds de Combat

Premier Round de Combat : aucun des deux combattants n'a de bouclier. Krystel possède le meilleur score de DEX, mais elle a déjà subi des blessures mineures qu'elle n'a pas eu le temps de panser. Elle abat son épée large avec un pourcentage de compétence de 73 %. Sa joueuse lance un D100 et obtient 42 : un succès. Mhalcom, un masque de loup, tente de parer à l'aide de son épée large. Son pourcentage de compétence est de 83 %. Le joueur lance un D100 et obtient 81 : une parade réussie. Cette dernière arrête le coup de Krystel.

L'étape de DEX actuelle est maintenant celle de Mhalcom. Celui-ci abat son épée ; son joueur obtient 34 et touche. Krystel effectue une parade ; sa joueuse lance un D100 et obtient 00 ; une maladresse ! Le joueur de Mhalcom tire les dégâts, 1D8+1 plus son Modificateur aux Dégâts de 1D4, et obtient 8 (alors qu'il aurait pu en causer 13). Le jet d'armure de 1D6+1 (une cotte de maille) donne un 5, aussi Krystel perd-elle trois points de vie. Il lui en reste encore huit.

A présent, le maître de jeu demande à la joueuse de Krystel de faire un jet sur la Table des Maladresses. Le résultat est 48 : coup violent au visage. Le maître de jeu décide que le coup de Mhalcom a ouvert l'arcade sourcilière de Krystel. Elle tente d'essuyer le sang qui lui coule dans les yeux. Le round prend fin.

Deuxième Round de Combat : la joueuse de Krystel déclare qu'elle a l'intention d'effectuer une Esquive pour se dégager des griffes du Loup jusqu'à la fin du round où elle y verra un peu plus clair. Le joueur de Mhalcom annonce que ce dernier portera une attaque.

Krystel fait une tentative d'Esquive pour se dégager : son score d'Esquive est de 67 % et sa joueuse obtient 25 : un succès. Elle roule au sol en direction d'une table derrière laquelle elle s'abrite. Le joueur de Mhalcom réussit son attaque à l'épée large, mais l'esquive réussie est prioritaire. Si Mhalcom avait obtenu un succès critique ou un résultat «empaler», son attaque aurait été prioritaire. La vision de Krystel redevient normale et elle est prête à donner le prochain assaut. Le round prend fin.

Troisième Round de Combat : les joueurs de Krystel et de Mhalcom annoncent tous deux que leur aventurier va attaquer. Le maître de jeu décide que Krystel perd l'initiative au profit de Mhalcom en quittant l'abri de la table pour l'attaquer. Celui-ci agit donc en premier et attaque à l'aide de son épée large ; son joueur obtient 3 : un succès critique ! Krystel tente une nouvelle Esquive et sa joueuse obtient 2 : un autre succès critique. Krystel ne perd aucun point de vie, son esquive critique étant prioritaire. A présent, Krystel abat son épée, mais Mhalcom réussit sa parade. Le round prend fin.

Quatrième Round de Combat : Les aventuriers attaquent. Krystel abat son arme, mais son coup est paré. Mhalcom frappe et Krystel rate sa parade. L'épée de Mhalcom touche au but, occasionnant 1D8+1 points de dégâts plus son Modificateur aux Dégâts. Le joueur de Mhalcom lance 1D8 et ajoute 1 pour un total de 7 ; il lance ensuite 1D4 et obtient 3 : le coup inflige 10 points de dégâts. L'armure de Krystel apporte quatre points de protection. Elle endure donc six points de dégâts. Ses points de vie chutent à deux. Elle sombre dans l'inconscience pendant une heure. Mhalcom annonce qu'il la capture pour l'offrir à son Chef de Meute.



Table des Maladresses

Nombre de choses se produisent au cours d'une bataille. La Table des Maladresses offre différentes façons de présenter les erreurs et leurs répercussions. Quelques rares résultats entraînent la perte de points de vie supplémentaires.

Nous vous conseillons de vous en tenir aux conséquences. Certains résultats pourront sembler mieux convenir à l'attaque ou à la parade, mais les combattants subissent et distribuent les coups de façon quasiment simultanée.

Si l'un des énoncés semble hors de propos au maître de jeu, il devra le modifier.

Si le maître de jeu pense que c'est raisonnable, il peut substituer la maladresse universelle à un résultat inadéquat ou bien choisir qu'aucune maladresse n'ait été commise.

Maladresses au Contact

Maladresse Universelle : l'arme vous échappe des mains et atterrit à vos pieds : il vous faut cinq EDEX pour la ramasser.

Lancez un D100.

01-06 Vous glissez ou trébuchez sur des pierres ou sur tout autre chose - Vous perdez votre prochaine parade. Votre adversaire a la possibilité de se dégager.

07-12 Vous glissez ou trébuchez sur un cadavre ou sur un obstacle d'une autre nature - Vous perdez votre prochaine attaque. Votre adversaire peut se dégager.

13-18 Vous glissez ou trébuchez sur une flaque de sang, d'eau, ou sur autre chose - Vous perdez vos attaque et parade suivantes. Votre adversaire peut se dégager.

19-24 De la sueur dans vos yeux - Vous ne pouvez que parer, esquiver, ou vous déplacer pendant les 1D3 prochains rounds de combat. Votre adversaire peut se dégager.

25-28 La lanière de votre bouclier vient à se rompt - Réduisez de moitié le pourcentage de parade avec votre bouclier jusqu'à ce que vous puissiez le faire réparer.

29-32 Distrait - Votre prochaine attaque rate automatiquement, et ce, quel que soit le round auquel elle a lieu.

33-36 Vous lâchez votre arme - Elle est à vos pieds : il vous faut 5 EDEX pour la récupérer ; votre adversaire peut se dégager. Ignorez cette maladresse si vous parez avec un bouclier.

37-40 Arme projetée au loin - Elle se trouve à 1D4 m. de distance dans une direction de 1D8 sur la Rose des Vents (1=Nord ; 2=Nord-Est ; 3=Est ; 4=Sud-Est ; etc.). Ignorez cette maladresse si vous parez avec un bouclier.

41-43 Coup au plexus solaire - Vous pouvez parer mais êtes incapable d'attaquer ou d'esquiver pendant deux rounds. Votre adversaire a la possibilité de se dégager. Ignorez cette maladresse si vous parez avec un bouclier.

44-46 Bras entaillé, épaule luxée - Vous ne pouvez utiliser qu'une arme ou un bouclier (mais pas les deux) jusqu'à la fin du combat. Ignorez cette maladresse si vous parez avec un bouclier.

47-49 Coup violent au visage - Seules les parades et les esquives vous sont autorisées jusqu'à la fin du round suivant. En effet, vous tentez d'essuyer le sang qui coule dans vos yeux ; votre adversaire peut se dégager. Ignorez cette maladresse si vous portez un casque.

50-52 Vous êtes surpris par un coup porté par derrière ou de flanc - Vous tombez au sol. Votre adversaire peut se dégager.

53-55 Grand coup à la tête - Vous ne perdez aucun point de vie mais vous êtes pris de vertiges. Diminuez vos compétences d'attaque et de parade de moitié pendant un round complet.

56-58 Casque projeté au loin - Il vous faut 5 EDEX pour le ramasser et un round de combat complet pour le remettre après vous être désengagé du combat. Il vous ne portez pas de casque, consultez l'énoncé 53-55 ci-dessus.

59-62 Votre arme se brise - Si vous voulez en utiliser une autre, il vous faut la sortir du fourreau ou la ramasser sur le sol. Votre adversaire a la possibilité de se dégager.





63-65 Votre bouclier est cassé en deux - Jetez-le. Si vous n'utilisez pas de bouclier, c'est votre arme de parade qui casse.

66-68 Nez cassé ou entaillé - Vous saignez pendant 1D6+4 rounds de combat ; la difformité consécutive à cette maladresse est permanente. Vous perdez 1 point d'APP.

69-71 Pied écrasé, cheville foulée - Réduisez votre DEP de moitié jusqu'à la fin de la bataille.

72-74 Vous perdez le petit doigt de l'une de vos mains - Diminuez toutes vos compétences d'armes ou votre compétence au bouclier de 10 %, au choix du joueur.

75-77 Votre arme se coince dans le bouclier ou l'armure de votre adversaire - Vous êtes dans l'obligation de réussir un jet inférieur ou égal à votre FOR x3 pour la dégager.

78-80 Jambe entaillée - Réduisez de moitié votre compétence en Esquive tant que vous n'avez pas bénéficié de Médecine Rudimentaire, de Cataplasme Miraculeux, d'une Unité de Soins ou d'une Potion pouvant aider à la guérison.

81-83 Vous perdez une chaussure ou une botte - Vous en aurez besoin s'il fait très chaud ou très froid, ou encore si le sol est rocailleux. Vous devez vous désengager et réussir un jet de Chercher pour espérer la retrouver.

84-86 Genou enfoncé ou coupé - Esquive, Equitation, Natation ou DEP supérieur à 4 interdits. Ce résultat n'a pas d'incidence si vous utilisez un grand bouclier.

87-89 Une entaille couvre votre oeil de sang, vous aveuglant à moitié - Diminuez de moitié vos attaques et parades tant que vous n'avez pas bénéficié de Médecine Rudimentaire, de Cataplasme Miraculeux ou d'une potion pouvant aider à la guérison.

90-92 Une sangle de votre armure s'est coupée - Soustrayez 1 point aux résultats de vos jets d'armure jusqu'à ce que celle-ci ait été réparée.

93-95 Partie d'armure perdue - Réduisez tous vos jets d'armure de 2 points jusqu'à la fin du combat.

96-97 Vous touchez un ami ou vous-même, à déterminer par un jet de Chance - Cette maladresse occasionne les dégâts tirés plus le Modificateur aux Dégâts.

98-99 Très grande maladresse - Faites deux jets de plus sur cette table.

00 Erreur monumentale ! Faites trois jets de plus sur cette table.

Maladresses aux Armes de Jet ou de Tir

La plupart des incertitudes qui régissent les combats disputés au contact ne s'appliquent pas aux tirs de projectiles. Les erreurs commises en utilisant une arme de jet ou de tir sont plus répétitives et ne s'appliquent généralement qu'à l'attaquant.

Lancez 1D6.

1) Vous glissez ou perdez pied et ne tirez pas ce round.

2) Vous tombez, brisant votre flèche ou votre lance, renversant vos pierres de fronde. Une arme de tir cesse brutalement de fonctionner, pour être pleinement opérationnelle le prochain round. Aucun tir à considérer lors de ce round.

3) Vous faites tomber votre projectile, le ramassez et tirez n'importe où lors de la dernière EDEX. Une arme de tir cesse brutalement de fonctionner, mais est pleinement opérationnelle pour tirer en l'air lors de la dernière EDEX du round.

4) Vous glissez et ratez votre tir, touchant une cible au hasard parmi vos amis s'il y en a près de vous. Effectuez les dégâts normaux, sans ajouter de Modificateur aux Dégâts, car votre attaque est portée sans équilibre ou appui. Votre ami ne peut ni parer, ni esquiver cette attaque.

5) En raison d'un manque d'entretien, la corde de votre arc ou la lanière de votre fronde se brise, le fer de lance se déloge, votre lance-feu tombe en panne, etc. N'effectuez aucune attaque lors de ce round. Il vous fait 4 rounds pour réparer, ainsi qu'un jet de Réparer/Concevoir pour une arme de tir.

6) Vous vous apercevez que vous avez laissé une partie ou l'ensemble de vos munitions dans votre paquetage ; cette attaque est la dernière que vous pourrez porter. Si votre paquetage est à proximité, il vous faut 1D3 rounds de combat pour le récupérer. Pour les armes de tir, vous n'avez pas remonté le système à ressort ou rechargé les accumulateurs. Vous ne pouvez pas attaquer ce round-ci.





Règles Optionnelles

Les règles qui suivent sont à votre disposition pour répondre à un problème ponctuel ou ajouter davantage de réalisme à vos combats. Dans tous les cas, nous vous recommandons de les ajouter peu à peu à vos parties et seulement après maîtrise du système de base.

Armes Brisées

Maladresses et parades peuvent briser une arme. Celle-ci cassera si le coup paré occasionne des points de dégâts supérieurs d'au moins un point aux points de structure de l'arme. Une arme de fortune perd des points de structure chaque fois qu'une arme la heurte. Consultez également le paragraphe consacré aux boucliers pour en savoir plus à leur sujet.

Assaut Désespéré

En réussissant un jet inférieur ou égal à sa DEX x3, un aventurier peut bénéficier d'une attaque supplémentaire lors de la dernière EDEX du round. Celle-ci s'effectue avec un score de 50 % ou celui de sa compétence, selon le score le plus faible. Le round suivant, il n'effectuera aucune attaque. Les esquives et les parades ne sont pas affectées.

Assommer

Pour faire perdre connaissance à une cible, annoncez votre intention au début du round ; attaquez ensuite de façon normale. Vous n'êtes pas en train d'essayer de tuer votre adversaire. Si vous obtenez des dégâts équivalents à une blessure grave, la cible est mise K.O. mais n'endure aucun dégât véritable. Si vous obtenez des dégâts équivalents à une blessure légère, la cible endure les dégâts minimum pouvant être occasionnés par l'arme utilisée mais n'est pas mise K.O. Les armures offrent une protection normale.

Un succès assomme la cible et lui fait perdre connaissance pendant un minimum de 1D10+10 rounds. Il est possible d'Assommer les humains et les humanoïdes.

Attaques Affectant une Surface

Des machines ou des créatures de taille gigantesque peuvent attaquer plusieurs cibles en une seule attaque. La façon dont elles procèdent paraîtra évidente au vu de leurs caractéristiques ou de la situation. Dans le cas contraire, les facteurs à considérer sont l'envergure du coup porté et si ce dernier est intentionnel ou accidentel. Choisissez la FOR ou la TAI en retenant la caractéristique la plus appropriée, puis appliquez 1D6 points d'attaque par tranche de 10 points de TAI ou de FOR. Les cibles affectées endurent toutes ce nombre de points de dégâts.

Attaque de Cibles au Sol

Une créature volante ou un ornithoptère en piqué peuvent ouvrir le feu sur des cibles terrestres. Le pilote doit réussir une attaque normale. Consultez néanmoins la règle Tirer vers le Haut, vers le Bas.

Bombardement

Ce genre d'attaque ne peut être réalisé qu'à partir d'engins volants disposant d'une soute à projectiles, comme les ornithoptères. Le pilote doit réussir un jet de Piloter avec une pénalité de 20 % pour toucher l'aire visée. Toutes les cibles prises dans l'aire bombardée (estimée par le maître de jeu) doivent réussir un jet de Chance ou être touchées par un éclat ou un projectile. Le multiplicateur de caractéristique varie en fonction du nombre de projectiles et de l'altitude du bombardier. Il est difficile de ne pas être touché s'il tombe des projectiles en une pluie fine. Au contraire, plus le bombardier est haut, plus les projectiles se dispersent et peuvent vous manquer. Les dégâts dépendent du type de projectiles. Les armures protègent normalement. Consultez la règle Boucliers et Projectiles, ci-après. Les multiplicateurs qui suivent sont à moyenner.

Multiplicateur de Chance	Densité de Bombardement	Altitude
x1	Très élevée	Rase-mottes
x3	Elevée	Basse
x5	Normale	Moyenne
x6	Faible	Haute
x7	Eparse	Très haute

Exemple : *Ferge Enngham, pilote de l'ordre du Corbeau, bombarde une colonne de réfugiés fuyant la capitale en flammes. Il est à une altitude moyenne (à peu près 20 m. : x5) et sa soute contient un nombre très élevé de flèches lestées (x1). La moyenne des multiplicateurs est x3 (1+5=6, divisé par 2 égal 3).*

Les dégâts dépendent de la nature du projectile (consultez la Table des Engins de Guerre), et de l'altitude de largage. De plus, ajoutez les dégâts occasionnés par tranche de six mètres de chute parcourue par les projectiles. Ainsi, des billes d'aciers tombant de 18 mètres occasionneront 4D4+4 points de dégâts.

Boucliers et Projectiles

Lorsqu'il est porté de la même façon que lors d'un combat disputé au contact, un demi ou un petit bouclier a 15 % de chance d'arrêter un projectile, un bouclier entier en a 30 % et un grand bouclier 60 %. Si l'aventurier s'agenouille derrière, un bouclier entier a 60 % de chance d'arrêter un projectile et un grand bouclier 90 %. Seuls des succès normaux peuvent être arrêtés, les résultats «empaler» et les succès critiques touchent la cible visée.

Table des Engins de Guerre

	Base	Dégâts	Portée Maximale	Tirs	Structure	Perce Armure	Empale	Autonomie
Arbalète de Siège [1]	15	3D6+1	425	1/5 rd.	25	12	oui	1
Baliste	15	10D6	275	1/5 mn.	85	10	oui	4
Bombardements [2] :								
- Billes d'acier	spécial	1D4+1	spécial	1/vol	non	non	non	1
- Flèches	spécial	1D6+1	spécial	1/vol	non	non	oui [3]	1
- Gravats	spécial	1D4	spécial	1/vol	non	non	non	1
- Rochers	spécial	2D4+3	spécial	1/vol	non	non	non	1
Canon-feu :								
- granbreton	05	7D6	200	1/5 rd.	70	25	non	10
- moscovite	05	5D6	200	1/5 rd.	70	15	non	5
- spanyar	15	5D6	200	1/5 rd.	70	15	non	5
Canon réfrigérant [4]	05	spécial	10	1/5 rd.	125	non	non	5
Catapulte	10	6D6	325	1/5 mn.	150	non	non	1
Lance-Flammes [5]	15	3D6	5	1/rd.	4	non	non	10
Onagre	10	3D6	300	1/5 mn.	85	non	non	1
Trébuchet	10	12D6	300	1/15 mn.	100	non	non	1

Les Armes de Guerre

Cette table présente un échantillon des armes utilisées guerroyer dans l'Europe du Tragique Millénaire. Seules les nations les plus évoluées technologiquement, à l'instar de la Granbretanne, de la Moscovie ou de l'Espanyia, possèdent des quantités importantes d'armes modernes. Les autres nations européennes leur ont acheté ou volé les quelques unes en leur possession. Les lance-flammes sont très rarement utilisés, car difficiles à contrôler. Elles sont rarement braquées vers des cibles précises, mais plutôt contre des groupes hostiles ou des fortifications. **Portée Maximale :** il s'agit de la distance en mètres à laquelle peut porter le ou les projectiles. **Tirs :** ce nombre indique la cadence de feu de ces armes. Notez qu'elles sont données par rapport à un nombre de rounds (rd.), de minutes (mn.), ou de vols pour les ornithoptères. **Autonomie :** il s'agit du nombre de tirs que les servants peuvent effectuer avant de devoir changer les accumulateurs, remplacer les projectiles, etc. **Autres colonnes :** comme pour les armes de tir. Aucun prix n'est donné, car seules des nations achètent ces armes. Leurs prix au marché noir sont quant à eux trop variables pour donner ne serait-ce qu'une indication.

Légende

1) L'arbalète de siège est montée sur un trépied et peut être servie par un soldat seul.

2) Les bombardements sont le fait des ornithoptères ou de créatures ailées. Consultez le point de règles sur les Bombardements.

3) Uniquement si le jet de Chance est une maladresse. Consultez le point de règles sur les Bombardements.

4) Consultez Canon Réfrigérant dans le chapitre sur la Science pour avoir des précisions supplémentaires.

5) Le moindre coup porté au réservoir le fait exploser, occasionnant 3D6 points de dégâts dans un rayon de 3 mètres. L'utilisateur de l'appareil est automatiquement transformé en torche humaine. Les autres victimes de l'explosion doivent réussir un jet de Chance ou prendre également feu. Le même sort attend le soldat s'il commet une maladresse lors de l'utilisation du lance-flammes. Consultez le chapitre consacré à la Science pour des détails sur le fonctionnement de cette arme.

Changer d'Arme ou la Tirer du Fourreau

Une épée placée dans son fourreau ou un bouclier suspendu dans le dos de l'aventurier ne sont pas immédiatement utilisables. L'action de tirer l'épée de son fourreau et celle de l'y replacer se comptent en rounds de combat et nécessitent 5 EDEX chacune. Toutefois, un combattant doté d'un score de compétence d'arme supérieur ou égal à 101 % en sait suffisamment pour dégainer et rengainer son arme en une EDEX et peut permuter ou changer de main des armes de ce type en cinq EDEX en tout.

Choc

Une expérience terrifiante pourra stupéfier, désorienter, provoquer des hallucinations ou l'inconscience. Dans tous ces cas, il peut y avoir traumatisme.

Le maître de jeu indique si un tel choc émotionnel se produit : peut-être l'aventurier a-t-il été témoin d'un massacre ou incapable de secourir un être cher ? Peut-être a-t-il rencontré une créature mutante des plus effrayantes, etc. ? Faites un jet de Chance pour mettre un terme aux effets du choc, sinon il dure plusieurs jours.

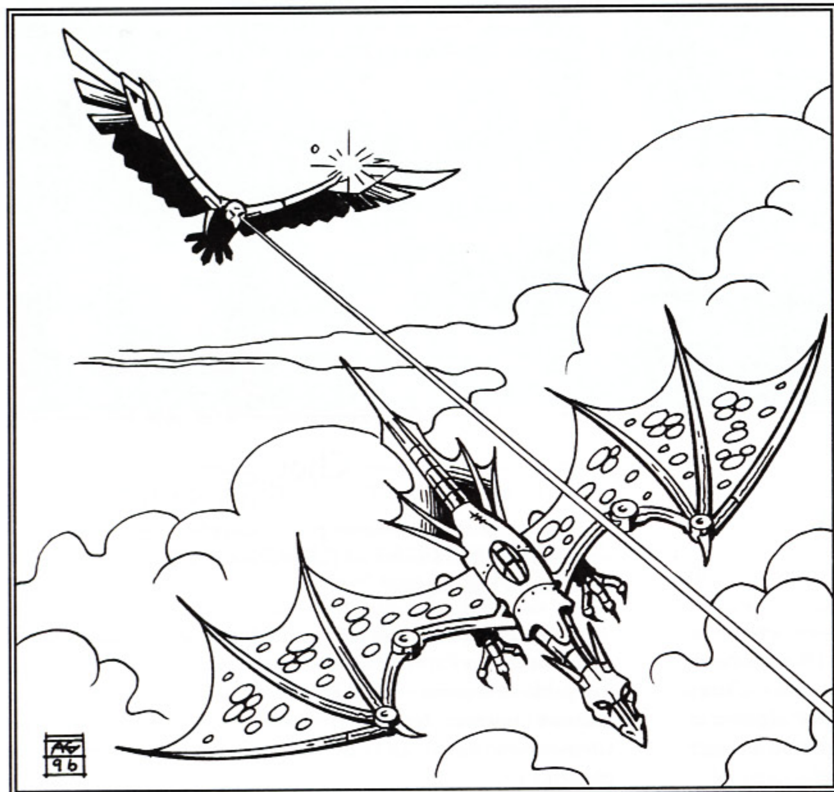


Combat Aérien

Un combat aérien se déroule entre plusieurs ornithoptères, plusieurs créatures volantes, ou quelques ornithoptères et créatures volantes. Le round de combat suit le même déroulement (Déclarations, Actions et Résolution) qu'au sol, et est également découpé en étapes de DEX. Les pilotes agissent à leur EDEX respective, mais passé le premier round de rencontre, les lourds ornithoptères sont handicapés face au montures volantes, toujours plus agiles. Le pilote d'un animal volant agira au plus tard une EDEX avant tous ses autres adversaires pilotant des machines volantes. Néanmoins, les ornithoptères disposent d'une armure qui fait habituellement défaut aux créatures volantes.

• Parmi les actions possibles en vol, on trouve (1) l'attaque, (2) l'esquive, (3) la tentative de fuite ou de poursuite, ou (4) la recherche d'une position avantageuse. Toutes sont résolues grâce au score de compétence appropriée : Piloter ou Equitation.

• 1) La plupart du temps, ce sont des armes de jet ou de tir qui sont utilisées lors de ces combats. Si le véhicule est équipé d'un armement, c'est le pilote qui l'actionne. Il peut également disposer d'une arme personnelle lui laissant au moins une main de libre pour le pilotage. A son EDEX, il peut ouvrir le feu sur sa cible (on retient le score de la compétence d'armes s'il est inférieur au score de Piloter ou d'Equitation).



• 2) La cible d'une attaque a le droit d'effectuer une manoeuvre d'Esquive. Pour cela, elle doit réussir un jet sous son score de compétence en Piloter ou Equitation. Chaque Esquive supplémentaire diminue son score de 30 %, comme lors d'un combat au sol. La table Esquiver une Attaque s'applique donc pleinement.

• 3) Pour fuir un combat aérien, il faut se placer hors de portée des armes de l'adversaire. Pour ce faire, il faut réussir un jet sous son score de compétence. Attention : en cas d'échec, l'adversaire prend en chasse le fuyard et est automatiquement en position avantageuse (voir plus bas). Dès que le jet est réussi et celui de l'adversaire manqué, le fuyard est provisoirement tiré d'affaire. Chaque nouveau succès de ce genre creuse l'écart séparant les deux combattants. Trois succès répétés non compensés par l'adversaire (celui-ci réussi son jet alors que le poursuivi manque le sien) suffisent à s'échapper définitivement. Le combat peut reprendre si l'adversaire rattrape sa cible ou si celle-ci manque sa manoeuvre d'évasion.

• 4) Par position avantageuse, on entend : se placer derrière son adversaire, le surplomber ou se placer à bout portant. Pour atteindre une telle position, il faut réussir un jet de compétence que l'adversaire ne peut contrer (la qualité de la réussite doit être supérieure à celle de l'adversaire ; en cas d'égalité, personne n'obtient de position avantageuse). Si l'on parvient à se placer derrière son adversaire (et donc à le prendre en chasse), le score de compétence augmente provisoirement de 20 % tant que cet avantage est maintenu.

Appliquez normalement les règles Position Surélevée/Inférieure et Tir à Bout Portant, le cas échéant. Bien sûr, il est possible de cumuler les trois positions avantageuses.

• L'équipage d'un ornithoptère ou les passagers d'une monture volante ne sont pas obligés de rester inactifs pendant que le pilote agit. Ils disposent de la moitié de leur DEX, pour dépenser des EDEX comme ils l'entendent. Cependant, tous leurs scores de compétences sont divisés par deux ou réduits à celui en Piloter ou Equitation de leur pilote, selon le score le plus faible. Si le maître de jeu l'autorise, un passager peut ouvrir le feu sur l'adversaire à condition que celui-ci se trouve derrière ou sur les côtés du véhicule ou de la monture.



• Si la couche nuageuse le permet, il est possible de tendre une Embuscade à son adversaire, ou même d'assister à une Surprise Réciproque (voir les points de règles ci-après). Si l'attaquant est au préalable dans une position avantageuse, un Tir Ajusté permet de viser le pilote adverse plutôt que son véhicule ou sa monture. Le pilote visé est considéré comme une partie spécifique de la cible. Les passagers peuvent à tout moment tenter une telle action, en tenant néanmoins compte de leurs chances réduites d'action.

• A tout moment du combat aérien, une maladresse implique un événement catastrophique. La sangle qui retient le cavalier se rompt et il tombe, les ailes de l'ornithoptère se bloquent et c'est la chute, le maladroit laisse son adversaire se placer en position avantageuse sans espoir d'Esquive, etc... On survit rarement à une maladresse lorsque l'on est en l'air.

Combat Immergé

Seules la Lutte et les armes d'estoc telles les lances, les tridents et les couteaux permettent d'attaquer avec efficacité sous l'eau. Pour chacune de ces attaques, soustrayez un point aux dégâts indiqués par les dés afin de refléter la résistance du liquide. Il est toujours possible d'obtenir un résultat «empaler». Doublez la chance d'effectuer une maladresse. Les armures offrent une protection mais les sangles qui les maintiennent se détendent et perdent vite de leur fermeté. Les boucliers sont inutiles sous l'eau.

Combat Monté, Charges

Exception faite des joutes et des charges, les combats montés s'effectuent à une vitesse relativement faible. A cheval, les compétences de combat du cavalier ne peuvent excéder sa compétence en Equitation. Il en va de même pour les parades. Réduisez les compétences d'Esquive à un score de 50 % (à moins que ce dernier ne soit normalement inférieur à 51 %). En effet, seuls la tête, les bras, et le haut du torse ont une grande liberté de mouvement. La réussite d'une action visant à Repousser un adversaire monté désarçonne ce dernier. Une blessure grave produit le même effet ainsi que d'autres facteurs jugés appropriés par le maître de jeu. Pour ramasser une arme perdue à la suite d'une maladresse, le cavalier doit mettre pied à terre. Si vous combattez un adversaire à pied, utilisez les règles consacrées aux Positions Surélevées/Inférieures. En cas de charge effectuée une arme à la main, utilisez le Modificateur aux Dégâts du cheval et non celui de l'attaquant. En cas de charge effectuée contre une lance fixe, ajoutez le Modificateur aux Dégâts du cheval aux dégâts occasionnés par la lance. Les charges à la lance s'effectuent à la fin d'un déplacement complet. Les effets d'une charge consistent en grande partie à démoraliser les adversaires et à leur faire rompre les rangs pour prendre la fuite. Un cheval renâclera plutôt que de percuter une cible. Les chevaux représentent un butin de guerre de valeur, aussi ne sont-ils pas massacrés sans raison valable.

Combattre à Terre

De manière générale, l'aventurier est étendu sur le dos alors que son adversaire est debout. Diminuez les chances de toucher du défenseur de 20 % et augmentez celles de l'attaquant de 20 %. Tant qu'elle reste au sol, la personne ne peut ni bénéficier de son Modificateur aux Dégâts, ni utiliser d'armes à 2 mains. Par contre, il lui est toujours possible de parer les coups qu'on lui inflige.

La réussite d'un jet d'Esquive permet à l'aventurier de se remettre debout. Consultez aussi le paragraphe Position Surélevée/Inférieure, ci-après.

Coups Retenus

Un aventurier peut choisir de rendre une attaque moins fine ou moins puissante. Cela est également possible avec une épée en utilisant le plat de celle-ci. Vous devez réduire le jet de dégâts de moitié, sans tenir compte des chiffres précédés de signes + ou - . De plus, n'ajoutez pas au résultat obtenu le Modificateur aux Dégâts. S'il est inutile d'annoncer un coup retenu lors de la déclaration d'intention, vous devez préciser quel type d'attaque vous portez.

Désarmer son Adversaire

Cette action permet d'ôter une arme des mains de son adversaire puis, par l'usage de la force ou de menaces, de l'empêcher de sortir une deuxième arme. Il existe deux façons de désarmer un ennemi sans avoir à le tuer :

• 1) Un attaquant qui souhaite désarmer peut tenter de se rapprocher de sa cible pour Lutter avec elle et la désarmer.

• 2) Au début du round, un joueur peut déclarer son intention de désarmer son adversaire en frappant ou en exerçant une torsion sur son arme. Au cours du round, les attaques se déroulent normalement. Un jet d'attaque dont le résultat est inférieur ou égal à la moitié du pourcentage de réussite de l'action parvient à désarmer la cible. Celle-ci peut résister en réussissant un jet inférieur ou égal à FOR x3. Une attaque désarmante qui obtient un succès critique désarme toujours et interdit son jet de FOR au défenseur. Si la réussite d'un jet d'Esquive permet d'annuler une attaque désarmante réussie, ce n'est pas le cas des parades.

Destruction des Armures

L'acide, le feu ou les effets de certains artefacts peuvent endommager les armures. Une partie pourra en être détruite à la suite d'un coup critique. Si tel est le cas, le sort de l'armure présentera peu d'intérêt pour l'aventurier...





S'il est important de montrer les effets produits par la destruction partielle d'une armure, divisez le jet de défense de l'armure par deux en arrondissant aux valeurs supérieures. Par exemple, 1D6-1 deviendra 1D3. Cette division représente également le coût de la réparation. Ainsi, la réparation d'une armure en cuir et anneaux endommagée coûtera la moitié de son prix de vente, soit 300 souverains.

Deux Armes

Il est possible de livrer des combats au contact en utilisant deux armes. Les aventuriers qui combattent ainsi comptent sur leur armure et leurs parades expertes pour se protéger. Les deux armes n'appartiennent pas nécessairement à la même catégorie. Tous les aventuriers ont la possibilité d'opter pour ce style de combat. La compétence de départ de la deuxième main est égale à la moitié du score actuel dans la compétence concernée. Notez ce pourcentage sur une ligne distincte de votre feuille d'aventurier.

Outre les ripostes, le combat à deux armes offre l'avantage d'avoir une deuxième arme en main si la première se brise ou est perdue lors d'une maladresse. Il peut être utile de posséder deux armes dans les endroits sombres, un brandon pouvant tout à la fois servir d'arme et fournir assez de lumière pour guider un combat à l'épée.

Dissimulation Partielle

Si une cible n'est pas complètement dissimulée et demeure inerte sans se faire remarquer, divisez par deux les chances de l'apercevoir.

Embuscades

Comparez cette règle avec Surprise Réciproque, ci-après. Si les responsables d'une embuscade préparée à l'avance doivent gagner leur position, ils doivent effectuer un jet en Déplacement Silencieux ou Se Cacher pour éviter d'attirer l'attention. S'ils se dissimulent en des endroits épars, les cibles bénéficient de jets en Chercher ou de Chance pour tenter de les remarquer. A ce sujet, comparez cette règle avec Dissimulation partielle, ci-avant.

- Si les auteurs de l'embuscade ne se font pas remarquer avant de passer à l'attaque, les tireurs de projectiles disposent d'un round de combat entier pour décocher leurs traits. Leurs cibles ne sont pas autorisées à esquiver, à parer ou à se cacher.

- Si les tireurs de projectiles se font remarquer en décochant leurs traits, les cibles peuvent placer leur bouclier en protection ou se mettre à l'abri. Elles ne peuvent pas répliquer par un tir de projectiles au cours de ce même round à moins d'avoir préalablement annoncé que leur arc était tendu, leur flèche encochée, leur lance apprêtée, etc.

- Si l'embuscade se déroule avec des armes de contact uniquement, les attaquants doivent tous réussir un jet en Déplacement Silencieux. Si l'un d'eux rate son jet, les défenseurs qui réussissent leur jet en Ecouter peuvent se retourner et se défendre.

Les cibles qui ratent leur jet en Ecouter ne se retournent pas. Doublez le pourcentage de réussite du premier coup porté ou du premier projectile lancé par chaque attaquant. Les cibles prises dans l'embuscade sont aussi inertes que des mannequins sur un terrain d'exercices militaire. Refusez-leur les parades, les attaques, et les esquives. Les armures offrent une protection normale.

- Lors des rounds suivants, les survivants peuvent se défendre et attaquer normalement.

Enchevêtrer

Pour enchevêtrer, il faut déclarer son intention au début du round. Effectuez vos attaques d'enchevêtrement à distance. La réussite de cette action empêche la cible de bouger ou d'attaquer jusqu'à la fin de ce round et du suivant. Cela donne le temps à l'attaquant d'aller au contact de son adversaire. La réussite d'un jet sous DEX x3 (ou une attaque couteau contre filet) permet à la cible de se libérer si rien ne vient contrarier cette action.

Pour porter une attaque d'enchevêtrement, utilisez des armes souples telles que les filets, les cordes, les chaînes et les fouets. Si vous réussissez un jet de FOR:FOR sur la Table de Résistance, l'arme enchevêtrante vous permet d'arracher son arme de parade aux mains du défenseur.

La réussite d'un jet en Esquive ou en Lutte annule le succès d'un enchevêtrement. Une parade critique annule la réussite d'un enchevêtrement critique. Une parade normale reste sans effet.

Etourdissement

Les attaques visant à Assommer ou à Repousser, les décharges électriques, les chutes et autres peuvent accidentellement étourdir un aventurier pendant plusieurs rounds de combat. Effectuez un jet sous CON x5. En cas d'échec, le personnage est étourdi. Il lui faut réussir un jet sous CON x5 lors des rounds ultérieurs pour mettre fin aux effets de l'étourdissement. Une fois étourdi, l'aventurier peut toujours parer, esquiver ou se mettre à l'abri en rampant ou en trébuchant, mais il est incapable de se battre ou de recourir à des artefacts.

Longueur des Armes

Les Tables d'Armes indiquent la taille de toutes les armes de contact. La longueur des armes varie et ce, pour une bonne raison. Plus elles sont longues, plus leurs utilisateurs auront de chance de porter le premier coup ou de contenir un adversaire muni d'une arme plus courte, empêchant ainsi celui-ci de placer sa propre attaque. D'un autre côté, plus l'arme est longue et plus il est difficile de la manier avec efficacité.





• 1) Lorsqu'une arme longue est opposée à une autre arme longue, utilisez la séquence habituelle des EDEX.

• 2) Un combattant pourvu d'une arme longue attaque le premier si sa cible est munie d'une arme courte ou moyenne et ce, sans tenir compte des Etapes de DEX. La taille des armes est indiquée dans les Tables d'Armes. L'utilisateur d'armes longues attaque lors de son EDEX si celle-ci est plus élevée que celle de la cible. Il attaque juste avant son adversaire si son EDEX est inférieure ou égale à celle de sa cible.

• 3) S'il est pourvu d'une arme de contact moyenne ou courte, l'adversaire peut parer ou esquiver. Il ne peut pas attaquer tant qu'il n'a pas réussi d'esquive. Le joueur devrait ensuite déclarer que son aventurier s'insinue dans la garde de l'utilisateur de l'arme longue. Supposons que celle-ci est une lance. Une fois la garde pénétrée, l'attaquant ne risque plus d'être blessé par la pointe de la lance et peut donc attaquer librement.

• 4) Une fois l'attaquant plus près du lancier que de la pointe de sa lance, ledit lancier ne peut plus utiliser son arme pour attaquer. Pour se replacer à distance et remettre l'attaquant en danger, il peut Esquiver pour se dégager ou lâcher sa lance et effectuer l'une des actions suivantes : Lutte, Bagarre, Repousser à l'aide d'un bouclier, ou encore dégainer une arme courte ou moyenne pour pouvoir attaquer.

• Le rapport de taille esquissé ci-avant ne s'applique pas lorsqu'une arme moyenne est opposée à une arme courte. En effet, celles-ci sont plus faciles à manier.

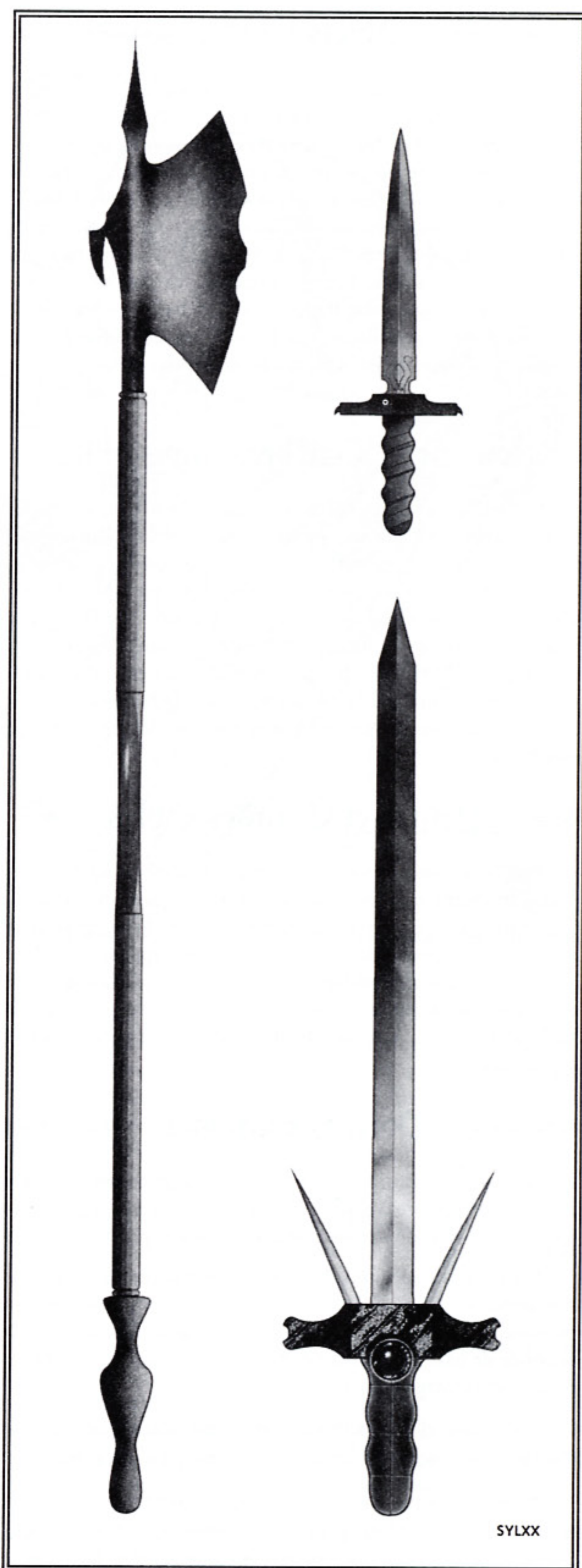
• Les bâtons de combat peuvent continuer d'attaquer contre des armes de toutes tailles, même si l'adversaire se rapproche.

Nager en Armure

A moins d'être gorgées d'eau, les armures de cuir sont assez légères pour permettre aux nageurs de flotter sans nécessiter de jets de Natation. Cuir et anneaux, demi-plaques, cottes de mailles et demi-plaques et anneaux nécessitent un jet réussi en Natation par round, sinon le nageur commence à se noyer. Il est impossible de nager en plaques ou en armure de tournoi. Le porteur de ces dernières coule comme une pierre.

En réussissant un jet de Dextérité par round, il est possible de retirer son armure à la même vitesse (le même nombre de rounds) que lorsqu'on la revêt. La Table des Armures comporte une colonne traitant de ce sujet. S'il rate un de ses jets de Dextérité, l'aventurier doit réussir un jet en Natation ou commencer à se noyer.

Pour ôter son armure sous l'eau, il faut en trancher les sangles. L'armure se perd alors dans les profondeurs.







Objets Lancés

Pour projeter un objet qui ne constitue pas une arme, utilisez votre compétence Lancer. Le maître de jeu peut en estimer la portée de base. Les dégâts de ce type d'attaque excèdent rarement 1D6. En temps normal, on applique la moitié du Modificateur aux Dégâts, à l'instar de tout autre objet lancé. Toutefois, certains objets sont si encombrants ou si lourds qu'ils sont plus lâchés que jetés. Dans ce cas, aucun Modificateur aux Dégâts n'est applicable. Lors de situations de combat rapproché, comme lorsque vous frappez d'un rocher un adversaire à terre, la pierre est utilisée à la façon d'un Gourdin et non comme une arme de jet. Consultez également la compétence Lancer.

Pénombre, Ténèbres, Invisibilité

Dans la pénombre, réduisez de moitié toutes les compétences d'armes. S'il fait très sombre, toutes les compétences dépendant de la vue, compétences d'armes comprises, tombent à CON x1 %. Dans l'obscurité totale et quand une cible est invisible, l'utilisation réussie d'une arme est avant tout le résultat d'une déduction ou d'un coup de chance. Effectuez donc des jets d'INT ou de POU modifiés par les multiplicateurs x1, x2, ou x3, sauf pour les cas où la cible dégage une forte odeur (utilisez Sentir/Goûter) ou produit un bruit permettant de s'orienter (utilisez Ecouter).

Petites et Grandes Cibles

Face à certaines bêtes ou créatures mutantes de TAI 30 et plus, l'attaquant voit ses chances de toucher avec un projectile augmenter de 5 % par tranche de 10 points de TAI supérieurs à 30. Les modificateurs de portée sont toujours applicables. Dans le même ordre d'idée, réduisez ses chances de toucher un petit objet avec un projectile : soustrayez 5 % pour chaque point de TAI inférieur à 5. Les modificateurs de portée sont toujours applicables.

Portées Extrêmes

Lorsqu'un aventurier utilise une arme de jet contre une cible située à une distance comprise entre une et deux fois la portée de base de son arme, divisez ses chances de toucher par deux.

Pour une distance trois fois supérieure à la portée de base de son arme, les chances de toucher tombent à un quart de son pourcentage normal. Pour une distance quatre fois supérieure à la portée de base, les chances de toucher tombent à un huitième de son pourcentage normal.

- Au-delà d'une distance égale au double de sa portée de base, réduisez les dégâts du projectile de moitié.

- Les couteaux, haches, les autres armes de lancer et les armes technologiques ne peuvent toucher au-delà d'une distance égale au double de leur portée de base.

Position Confinée

Un portail, un couloir et tout autre endroit confiné limitent le nombre d'attaquants capables de manier une arme. Ils permettent également aux défenseurs de protéger leurs flancs. Un unique bretteur positionné dans un couloir étroit pourrait contenir tout un régiment pendant quelque temps. Pour rendre ce type de défense efficace, le défenseur doit utiliser une arme dont la longueur est supérieure ou égale à celle des armes de ses assaillants.

Position Etriquée

Les espaces exigus peuvent contrarier le bon usage de certaines armes en situation de combat individuel. Par «espace exigu» nous entendons un endroit où la place manque pour utiliser une arme de façon efficace. Une grande place noire de monde peut s'avérer aussi limitative qu'une toute petite salle presque vide. Les armes longues seront peu utiles dans un espace de deux mètres à peine. Les armes moyennes, et particulièrement celles qui tranchent, requièrent un espace d'un mètre. Pour les armes courtes, 30 cm environ suffisent pour lutter efficacement. Si une arme ne peut être maniée dans un espace exigu, la compétence effective de son utilisateur tombe à un quart de sa valeur normale.

Position Fortifiée

Réduisez de moitié les chances des attaquants de toucher les défenseurs abrités derrière un pan de pierre, de bois ou tout autre matériau du même genre. Les défenseurs qui s'accroupissent ou s'agenouillent ont l'avantage de ne pouvoir être touchés par un tir de projectiles classiques. Néanmoins, ils resteront toujours vulnérables devant un tir de catapulte ou de canon-feu.

Position Surélevée/Inférieure

Cette règle s'applique lorsque une hauteur de plus d'une table sépare les adversaires. Si les armes des combattants ont une longueur à peu près identique, réduisez les chances de toucher du guerrier en position inférieure de 10 % et augmentez celles du guerrier en position surélevée de 10 %.

Si l'aventurier posté en position inférieure dispose d'une arme plus longue que celle de son adversaire, la différence de hauteur s'en trouve compensée et donc, annulée.

Repousser

En général, on utilise un bouclier pour Repousser l'adversaire dans l'espoir de le faire tomber à la renverse. Tout en le poussant en arrière, on lui donne un coup dans le menton avec le rebord du bouclier afin de l'assommer ou de l'étourdir. Un aventurier repousse son adversaire à raison de 1 mètre par point de FOR supérieur à la TAI de son ennemi, le minimum étant de 1 mètre. Il existe deux façons de Repousser ; aucune ne peut être parée.





• Un aventurier dépourvu de bouclier réussit un jet de Lutte. Exemple : Oladahn a 14 en FOR. Il réussit à l'emporter sur un adversaire de TAI 13 sur la Table de Résistance et le repousse de un mètre. L'ennemi doit réussir un jet de Dextérité ou se retrouver étendu sur le dos.

• Réussir un jet d'attaque avec un bouclier. Utilisez le pourcentage de votre compétence au bouclier. Un jet réussi sur la Table de Résistance repousse l'adversaire de deux mètres (une attaque visant à repousser peut être annulée à l'aide d'une Esquive du même niveau de réussite). S'il manque son Esquive, l'ennemi doit réussir un jet de Dextérité ou se retrouver étendu sur le dos.

Rompre le Combat

Il est fréquent qu'un des adversaires veuille rompre le combat quand son opposant désire le poursuivre. Pour vous dégager, tentez de Repousser, d'Esquiver, ou de vous retourner et de prendre la fuite. Dans ce dernier cas, l'ennemi peut porter une attaque pour laquelle aucune parade n'est autorisée.

Sans Armure

Les personnes qui combattent sans armure ne peuvent bénéficier d'aucun type d'avantage lors d'un combat direct. Toutefois, les maîtres de jeu devront faire très attention aux sauts, aux bonds et aux jets d'équilibre si le combat oppose des adversaires revêtus d'armures à des personnages qui en sont dépourvus.

Diminuez les chances des porteurs d'armures. Entre ennemis dépourvus d'armures, ainsi qu'entre combattants munis d'armures, ne tenez pas compte de ces règles.

Sources d'Eclairage

Les bougies, les torches et les lanternes fournissent des sources de lumière portables et émettent une luminosité suffisante pour lire ou pour Chercher. Les torches et les lanternes se distinguent à une centaine de mètres dans l'obscurité.

A cent mètres, il faut réussir un jet de Chercher pour apercevoir une bougie.

• Une bougie émet une flamme vacillante. Elle tombe facilement et s'éteint par le passage d'un simple souffle. Sa fiabilité est meilleure si elle est contenue dans une lanterne aux parois de verre ou de métal perforé. Une grande bougie de cire se consume pendant près de six heures. Une petite bougie contenue dans une bourse se consume pendant deux heures.

• Une torche émet une grande flamme éclatante. Elle ne peut pas être éteinte par un simple souffle (à moins d'un vent d'une extrême violence). Si on la laisse tomber, elle continue de se consumer moyennant la réussite d'un jet de Chance. Une torche se consume pendant près d'une heure.

• Il existe des lampes à huile portables. La plupart des huiles d'éclairage dégagent de fortes odeurs et d'épaisses fumées. Elles se révèlent dangereuses si elles se répandent sur le sol. Les lampes à huile constituent le moyen d'éclairage des artères principales des plus grandes cités européennes.

• L'amadou, un briquet à silex ou encore un petit pot contenant des braises en train de couver sont les meilleurs outils pour allumer un feu. Sinon, la technique consistant à frotter deux morceaux de bois l'un contre l'autre a encore cours. Dans les plus grandes cités, des employés de la voirie transportent des récipients contenant des charbons ardents, destinés à allumer les lampes à huile illuminant les grands axes des beaux quartiers.

Supériorité Numérique

Estimez le nombre d'attaquants actifs en comptabilisant les armes qu'ils brandissent. En règle générale, seulement cinq adversaires peuvent encercler un aventurier tout en conservant assez d'espace pour se battre.

Si l'endroit est plus étroit, ce nombre pourra tomber à deux utilisateurs d'épées longues. Cependant, huit hommes armés de lances longues seront à même de cribler de coups un défenseur encerclé.

Surfaces Glissantes

Un mouvement brusque d'un aventurier sur une surface lisse peut le faire tomber. La réussite d'un jet de Dextérité évite de chuter. Dans l'intérêt du jeu, n'infligez une blessure de 1D6 points de dégâts que si le résultat du jet de pourcentage est 00. Consultez également le paragraphe Combattre à Terre, plus haut dans ce chapitre.



Surprise Réciproque

Comparez cette règle à celle sur les Embuscades, ci-avant. Une embuscade relève d'une décision délibérée, mais il est fréquent que des individus se surprennent l'un l'autre, en particulier lors de conflits ouverts. Par exemple, deux ennemis se retrouvent face à face dans un virage ou se retournent et tombent nez à nez lors d'un combat. Selon la situation, le jet de DEX ou en Ecouter le plus faible pourra donner l'initiative. Dans les ténèbres, il semble légitime de comparer des jets d'Idée ou de Baratin. A défaut d'autres facteurs décisifs, utilisez les Etapes de DEX, mais il s'agit plus ici de célérité mentale que de rapidité physique.

Tir à Bout Portant

Une arme de jet ou de tir a deux fois plus de chance de toucher sa cible si celle-ci se trouve à une distance inférieure ou égale au tiers de la DEX de son utilisateur. Par exemple, la cible est considérée à bout portant d'un archer d'une DEX de 15 si elle se trouve à 5 mètres ou moins. Lorsque la distance se réduit jusqu'à celle séparant deux adversaires se battant au contact, c'est le corps à corps. Les armes de jet ou de tir doivent alors être utilisées comme des armes de contact ou deviennent inutilisables.

A bout portant, les cibles sans défense sont automatiquement touchées. Une maladresse ne leur cause que les dégâts minimums occasionnables par l'arme.

Tir Ajusté

En consacrant plus de temps à viser avec une arme de jet ou de tir, un aventurier peut améliorer sa chance de toucher au cours du round. Chaque fois qu'il retarde son tir de 5 EDEX, ajoutez 10 % de la compétence de tir (+7 % si le score de compétence est de 70 %) à ses chances de toucher. Arrondissez au chiffre supérieur. Le tir doit avoir lieu au cours du round. Supposons qu'un archer possède un score de 11 en DEX et de 70 % à sa compétence : s'il retarde son tir de 10 EDEX, il pourra tirer lors de la dernière EDEX du round avec une compétence dont le score sera de 84 % (70+7+7=84). Il est impossible d'ajuster un tir au-delà du double de la portée de base de l'arme utilisée.

Si l'aventurier vise un endroit (une porte, une fenêtre...) en attendant qu'une cible s'y présente, celle-ci devra se trouver à une distance inférieure ou égale à la moitié de la portée de base pour que l'aventurier conserve une chance de la toucher. La cible n'a alors aucune chance de se mettre à couvert.

Il est beaucoup plus difficile de viser une partie spécifique d'une cible (la main d'un escrimeur, par exemple) : diminuez les chances de toucher de moitié, mais utilisez le bonus basé sur la compétence entière si le tireur vise pendant plusieurs EDEX. Ainsi, l'archer de tout à l'heure aura 49 % de chance (35+7+7=49) de toucher la main de sa cible en retardant son tir de 10 EDEX.

Tirer une Volée

La colonne Attaques par Round donnée sur la Table des Armes de Jet fait souvent état d'une seule attaque par round. Cette cadence de tir suppose que l'attaquant prend le temps de viser et de recharger à chaque round. Les armes de tir ne peuvent jamais être employées pour des tirs de volée à moins qu'elles ne soient explicitement élaborées pour. Consultez Tirs Multiples, ci-après.

Un attaquant peut tirer des volées en direction de troupes massées ou pour immobiliser des défenseurs. Les lanceurs de haches ou de javelots peuvent ainsi effectuer deux attaques par round. Les frondeurs, les archers et les jeteurs de pierres peuvent effectuer trois attaques par round. Diminuez néanmoins les chances de toucher de deux tiers. En plus de dépenser des projectiles en grand nombre, les tirs de volées consomment beaucoup d'énergie. Le tireur de volées se fatigue au bout de CON x2 rounds : réduisez la cadence de tir pendant un nombre de rounds égal à CON/2 avant de pouvoir reprendre les tirs de volées.

Tirer en se Déplaçant

Il est tout à fait possible de tirer un projectile depuis une monture quelconque. Pour cela, le pourcentage de tir ne pourra pas excéder le score en Equitation pour le type de monture employé. Il est possible de courir et de projeter une lance ou une pierre droit devant en utilisant son pourcentage normal. Il est impossible de courir et de lancer un objet (ou de tirer un projectile) sur les côtés. Un aventurier peut se déplacer pendant la première moitié du round et lancer un objet, tirer à l'arc, ou tirer avec sa lance-feu à l'étape de DEX adéquate de la seconde moitié du round.

Tirer vers le Haut, vers le Bas

Si vous braquez une arme de jet ou de tir selon un angle supérieur à 45 degrés pour atteindre une cible située en hauteur, réduisez vos chances de toucher de 20 %. Si vous la braquez vers le bas selon un angle supérieur à 45 degrés, réduisez vos chances de toucher de 30 %.

Tirs Multiples

Comparez avec Tirer une Volée, ci-avant. Cette règle ne s'applique qu'aux armes de tir ayant un nombre d'attaques par round supérieur à un. La première attaque s'effectue à la EDEX correspondant à la DEX du tireur. S'il n'est pas contraint de recharger son arme, il peut tirer à nouveau 5 EDEX plus tard, avec une pénalité de 20 % à son score de compétence. Si son arme le permet toujours, il peut encore tirer 5 EDEX plus tard, avec une nouvelle pénalité de 20 %, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il atteigne le nombre d'attaques par round spécifié, que ses EDEX soient épuisées ou qu'il n'ait plus de munitions. Son score de compétence ne peut tomber pas en-dessous de 1 % et il a le droit de tirer tant qu'il lui reste des EDEX disponibles.





Types d'Armes

Il existe de nombreuses sortes d'armes. Certaines, comme l'épée longue, la rapière et la lance-feu, ont été créées en réponse à des conditions historiques fort différentes. Les catégories d'armes sont définies plus loin dans ce chapitre.

Armes Tranchantes

En général, la lame ou son tranchant sont violemment amenées en contact avec la cible. Ces armes tailladent et incisent. On peut citer en exemple les haches, les hachoirs et les épées, quoique ces dernières soient souvent pointues. Ces armes peuvent empaler. On peut citer dans cette catégorie l'épée longue, la faux, la faucille et les haches.

Armes d'Estoc

Elles peuvent atteindre quatre ou cinq mètres de long. L'attaque consiste généralement en un coup (ou une feinte) porté vers l'avant. Les armes d'estoc ont une pointe très acérée mais s'avèrent peu commodes lorsqu'il s'agit de porter des coups normaux. Ces armes peuvent empaler. Les catégories d'armes représentatives sont les lances, le trident, le harpon.

Armes de Taille et d'Estoc

Ces armes de taille moyenne sont plus maniables et servent autant à se fendre en avant qu'à porter des coups avec le tranchant. L'épée courte et la dague longue en sont des exemples classiques. Elles peuvent aussi bien être utilisées pour combattre en rang serré ou dans des espaces confinés que pour livrer bataille dans de grands espaces. Ces armes peuvent empaler (les longues armes de taille et d'estoc, tel le nagitana, ne sont employés que dans certaines régions archaïques d'Asiacommunista). Consultez les épées, le sabre et le cimeterre.

Armes de Jet

Ces armes sont lancées ou projetées et, exception faite des arcs, des arbalètes et des frondes, ne restent pas en possession de leur utilisateur. Leur pointe est généralement acérée afin de causer des dégâts par pénétration. Ces armes et leurs projectiles très pointus peuvent empaler. Dans cette catégorie d'armes on trouve les arcs, les arbalètes, le javelot et la fronde.

Armes de Tir

On retrouve dans cette catégorie diverses armes de poing ou d'épaule. Les Armes à Energie, à Projectiles ou à Poudre entrent dans cette catégorie. Par abus de langage, on les assimile presque toujours aux armes de jet. Certaines, comme les balles de la plupart des armes à feu, peuvent empaler.

Armes de Guerre

Les catapultes, les balistes, les grosses machines de siège (les canons-feu), ou les armes équipant les ornithoptères, sont toutes des armes de guerre. Généralement, elles nécessitent plusieurs servants, sont longues à mettre en oeuvre mais trèst efficaces. Le lance-flammes fait également parti de cette catégorie. Certaines peuvent empaler, comme l'arbalète de siège ou la baliste, mais elles sont rarement conçues à cet effet.

Traditionnellement, les armes de guerre (surtout les plus perfectionnées) appartiennent à l'armée royale. Les nobles du royaume sollicitent auprès de la couronne l'intervention de l'armée royale lorsqu'ils ont besoin de celles-ci. Seuls les nobles félons ou sécessionnistes, que la couronne s'efforce d'éliminer rapidement, possèdent leurs propres armes de guerre.

Armes de Corps à Corps

Il s'agit de divers types d'attaques parmi lesquelles la Bagarre et la Lutte. Certaines armes griffent, d'autres fracassent, d'aucunes coupent et d'autres encore asphyxient. Quelques-unes d'entre elles sont utilisées à distance et servent à enchevêtrer ou à démoraliser leur cible et non à la tuer. Certaines peuvent empaler comme les dagues. Cette catégorie contient par exemple le filet, le garrot, le fouet, la fourche de guerre et la hache de lancer.

Armes d'Impact

Ces armes ont une taille longue ou moyenne afin de garantir une bonne prise. Leur extrémité est souvent lestée pour augmenter la puissance de l'impact. Ces armes ne peuvent pas empaler. Dans cette catégorie on trouve les masses, marteaux, bâtons, la torche et la faucille.

Les Catégories d'Armes

Description

Les définitions suivantes correspondent aux notations des Tables d'Armes. Les armes appartenant à une même catégorie font montre d'une fonctionnalité et d'une conception suffisamment proches pour permettre de toutes les utiliser avec le même degré d'expérience. Lorsque vous vous perfectionnez au maniement de l'une d'entre elles, vous vous améliorez au maniement de la catégorie tout entière. Un aventurier possède le même pourcentage de compétence dans toutes les armes comprises dans une catégorie.

Cestus, Griffes de Fer

Il s'agit d'un gant de métal. On peut en porter une paire. Ils peuvent infliger des dégâts similaires à ceux des poings américains, ou être garnis de pointes acérés ou de griffes animales.



Table des Armes de Contact [1]

	Base	Dégâts	1/2 Mains	Structure	Taille	Empale	Pare [2]	FOR/DEX min.	Prix
Bagarre	25	1D3+MD [3]	1M	-	courte	non	non [4]	-	-
Bâton de combat	25	1D8+MD	2M	20	toutes [5]	non	oui	9/9	50
Cestus	25	1D3+2+MD	1M	10	courte	non	oui	11/7	200
Cimeterre	15	1D8+1+MD	1M	19	moyenne	oui	oui	8/8	225
Dague, Poignard	25	1D4+2+MD	1M	15	courte	oui	oui	4/4	100
Epée courte	15	1D6+1+MD	1M	20	moyenne	oui	oui	5/5	125
Epée large	15	1D8+1+MD	1M	20	moyenne	oui	oui	9/7	250
Epée longue	05	2D8+MD	2M	18	longue	oui	oui	14/13	750
Faucheur	15	1D6+2+MD	1M	18	moyenne	oui	oui	8/8	230
Fléau, Morningstar	10	1D10+1+MD	2M	12	moyenne	non	non	11/7	300
Fourche de guerre	10	spécial [6]	2M	25	longue	non	oui	13/12	400
Gourdin de voleur	25	1D8+MD	1M	10	courte	non	non	7/7	-
Grand marteau	25	1D10+3+MD	2M	15	longue	oui	oui	9/9	250
Griffes de fer	25	1D4+1+MD	1M	10	courte	non	oui	9/9/	45
Hache d'armes	15	1D8+2+MD	1M	15	moyenne	oui	oui	9/9	200
Hache moscovienne	15	3D6+MD	2M	25	longue	oui	oui	13/9	400
Hache maritime	15	2D6+2+MD	2M	15	moyenne	oui	oui	11/9	250
Lance courte	15	1D6+1+MD	1 ou 2M	15	longue	oui	oui	7/8	50
Lance de cavalerie	15	1D8+1+MD [7]	1M	15	longue	oui	oui	9/8	175
Lance longue	15	1D10+1+MD	2M	15	longue	oui	non	11/9	100
Lutte	25	spécial [8]	2M	-	courte	non	non	-	-
Marteau de guerre	25	1D6+2+MD	1M	20	moyenne	oui	oui	11/9	200
Masse légère	25	1D6+2+MD	1M	20	moyenne	non	oui	7/7	75
Masse lourde	25	1D8+2+MD	2M	20	moyenne	non	oui	14/9	200
Pique germanique	15	1D10+2+MD	2M	15	longue	oui	oui	11/7	150
Rapière	15	1D6+1+MD	1M	15	moyenne	oui	oui	7/13	400
Sabre d'abordage	15	1D6+2+MD	1M	21	moyenne	oui	oui	8/8	175
Trident	15	1D6+2+MD	1 ou 2M	18	moyenne	oui	oui	10/12	100

Les Armes de Contact

Les pourcentages initiaux et les dégâts occasionnés sont les mêmes pour tous les humains. Les Modificateurs aux Dégâts éventuels peuvent renforcer ou diminuer ces derniers. Lorsque le pourcentage d'une compétence augmente, la chance de toucher augmente aussi. **1/2 Mains :** cette colonne indique le nombre de mains nécessaire au maniement correct de l'arme et si elle peut être utilisée avec un bouclier. **Structure :** mesure la robustesse relative de chaque arme. **Taille :** les autres facteurs étant à égalité, c'est le combattant dont l'arme est la plus longue qui attaque le premier et peut ainsi maintenir son ennemi à distance. **Empale :** l'arme est assez acérée pour se glisser entre deux parties d'armure et s'enfoncer dans le corps (sur un jet d'attaque de 01). **Pare :** si tel est le cas, l'arme à été conçue de façon à annuler les dégâts ordinaires. **FOR/DEX min. :** certaines armes requièrent une Force et Dextérité minimale. Les personnes dont le score de caractéristique est inférieur à celui indiqué peuvent utiliser ces armes au combat mais avec difficulté. Leur pourcentage de compétence est réduit de moitié. **Prix :** prix nominal en souverains d'argent d'un article neuf ; varie en fonction des cités et artisans.

Légende

1) La portée est le contact.

2) Si une arme n'a pas été conçue pour parer mais est tout de même utilisée à cet effet, retirez les dégâts aux points de structure. Certaines armes parer des objets d'une nature similaire à la leur (armes de fortune contre armes de fortune, par exemple).

3) A 100 % ou moins ; consultez le chapitre consacré aux Compétences pour en savoir plus sur cette compétence inhabituelle.

4) La Bagarre peut parer la Bagarre ou la Lutte ; voir ces compétences.

5) Physiquement longue, mais utilisable aux trois portées.

6) Si l'attaque porte et n'est ni parée ni esquivée, l'utilisateur choisit le membre qu'il emprisonne en réussissant un jet de Chance. Sinon, c'est le maître de jeu qui le détermine. Il peut faire tomber son prisonnier s'il réussit une lutte FOR:FOR sur la Table de Résistance. Pour s'échapper, la cible doit briser l'arme ou réussir un jet de Dextérité (à DEX x1) pour se contorsionner et se dégager. Ce faisant, il endure son propre Modificateur aux Dégâts comme dommages. L'armure peut intervenir. Tant qu'il n'est pas libéré, il subit une pénalité de 20 % dans toutes les compétences des groupes d'Agilité, de Manipulation ou de Perception.

7) Modificateur aux Dégâts du cheval si vous chargez ou recevez une charge, de l'aventurier si vous êtes engagé dans un combat de contact habituel.

8) La Lutte peut parer la Lutte ou la Bagarre et contenir les attaques des armes de contact.





Epée Large, Sabre d'Abordage, Faucheur, Rapière, Cimeterre, Epée Courte

Elles font plus ou moins un mètre de long, sont dotées d'un ou deux tranchants, s'utilisent le plus souvent à une main, et sont dotées d'une pointe acérée permettant d'embrocher l'adversaire. Cette catégorie d'arme est la plus étendue. Les passionnés d'armes souhaiteront peut-être classer la rapière dans une catégorie séparée et unique.

Epée Longue

Mesurant entre 1m50 et 2m de long, pourvue d'une pointe acérée, elle se manie à deux mains. Elle est surtout utilisée par la chevalerie.

Petit Couteau, Couteau de Boucher, Dague, Poignard

Il existe peu de différences entre une dague longue et une épée courte. L'utilité de cette catégorie d'armes réside dans sa légèreté et sa compacité, ce qui en fait une bonne deuxième arme doublée d'une bonne arme de parade, si elle est dotée d'une garde perpendiculaire.

Tisonnier, Grand Marteau, Marteau de Guerre, Masse Lourde, Masse Légère, Assommoir, Gourdin

Ces armes similaires aux massues occasionnent des dégâts par écrasement. Certaines (tel le marteau de guerre) sont également équipées de pointes d'acier afin de perforer les armures. Il en existe de nombreuses versions.

Bâton de Combat, Bâton/Houlette

Des perches en bois dur, longues de 2 à 3 mètres, servant à frapper ou (en les tenant à deux mains disjointes) à parer. Une des extrémités (ou les deux) peut être dotée d'un embout métallique garantissant un poids et une résistance plus élevés.

Gourdin de Voleur

Tout objet contondant, lourd, et court qui permet d'immobiliser une personne en pleine rue ou chez soi sans faire de bruit. Le but est d'opérer en silence et non d'infliger la mort. Pour tuer quelqu'un, un assassin préférera utiliser une dague.

Fléau à Grain, Morningstar, Chaîne

Ces objets correspondent à la catégorie d'armes à tête flexible. Leurs dégâts dépendent autant de la vitesse que de la masse d'impact. Les petits fouets du type martinet entrent également dans cette catégorie.

Hache d'Armes, Hache Moscovienne, Hache Maritime, Cognée

Il s'agit de lourdes lames tranchantes montées sur de longues hampes en bois parfois serties d'embouts métalliques. Leur aspect est variable : certaines sont dotées d'une lame tranchante unique et d'une pointe de métal conçue pour transpercer les armures. D'autres pourront avoir un crochet en guise de seconde lame afin de désarçonner les cavaliers.

Piques, Armes d'Haste, Fourche de Guerre

Ces armes à longue hampe sont essentiellement utilisées par des soldats entraînés afin de repousser ou de désarçonner les cavaliers lors de mêlées ouvertes. Les crochets conçus pour piéger les cavaliers sont courants. La base des piques germaniques est munie d'un contrepoids pouvant être abattu à la façon d'une masse.

La fourche de guerre est l'instrument idéal pour capturer quelqu'un sans le blesser. Elle se présente sous la forme d'une fourche dotée de deux pointes tournées vers l'intérieur.

Cette mâchoire étroite est flexible, ce qui lui permet de se déformer pour attraper un membre ou le cou d'une cible. Sous le choc de l'impact, la mâchoire s'ouvre et se ferme aussitôt, les deux pointes interdisant toute évasion.

Lance Longue, Lance Courte, Trident

Les lances longues peuvent atteindre trois mètres de long, les plus courtes mesurant près de deux mètres. Au-delà de trois mètres, ces lances ressemblent davantage à des piques.

Elles sont toutes utilisées comme des armes d'estoc et trouvent leur plein rendement en formation serrée. Les attaquants se retrouvent alors face à un mur hérissé de lances et de boucliers difficilement franchissable.

Lance de Cavalerie

Lestée pour garantir un meilleur équilibre à cheval et plus longue qu'une lance courte, cette arme permet d'attaquer les fantassins sans avoir à se pencher en avant, ou de viser d'autres cavaliers en évitant toute collision.

Harpon

Cette courte lance à la pointe barbelée est relativement lourde. Elle est composée parfois uniquement de métal afin d'augmenter sa puissance d'impact. Elle peut être lancée à une main ou projetée à deux.

Elle est généralement employée contre les baleines et autres grandes créatures marines ou fluviales. On peut y attacher une longue corde afin de ne pas perdre sa proie. Des harpons de grande taille sont souvent utilisés avec les balistes embarquées sur les navires.





Table des Armes de Fortune

	Base	Dégâts	1/2 Mains	Structure	Taille	Empale	Pare	FOR/DEX min.	Prix
Assommoir	25	1D8+3+MD	2M	20	moyenne	non	non	13/7	12
Bâton/Houlette	25	1D6+1+MD	2M	15	longue	non	non	8/6	-
Chaîne	10	1D4+MD [1]	1 ou 2M	20	longue	non	non	8/9	10
Couteau	25	1D6+MD	1M	12	courte	oui	oui	5/5	15
Cognée	15	1D8+2+MD	2M	20	moyenne	oui	non	8/7	20
Faucille	10	1D6+1+MD	1M	12	courte	oui	non	7/9	15
Faux	05	2D6+1+MD	2M	20	longue	oui	non	12/10	35
Fléau à grain	10	1D6+MD	1M	7	moyenne	non	non	7/6	5
Fouet [2]	05	1D3-1	1M	4	longue	non	non	9/10	10
Garrot [3]	15	strangulation	2M	1	courte	non	non	8/12	-
Gourdin	25	1D8+MD	2M	22	moyenne	non	non	9/7	-
Hachette	15	1D6+1+MD	1M	12	courte	oui	non	7/9	15
Petit couteau [4]	25	1D4+MD	1M	9	courte	oui	non	4/3	10
Trique	25	1D6+MD	1M	15	moyenne	non	non	7/7	-
Tisonnier	25	1D8+1+MD	1M	20	moyenne	non	oui	10/6	7
Torche allumée	10	1D6 flamme	1M	15	moyenne	non	non	6/9	-

Les Armes de Fortune

Pare : les outils peuvent servir à parer mais n'ont pas été conçus pour être utilisés comme des armes. Soustrayez les points de dégâts reçus lors des parades aux points de structure. Ils ne subissent pas de dégâts lorsqu'on les emploie pour frapper. **Autres colonnes :** voir les armes de contact.

Légende

1) Utilisez le point de règle consacré aux Enchevêtrements.
2) Portée de 5 mètres ; aucun Modificateur aux Dégâts.
3) Utilisez le point de règle consacré à la Noyade et à l'Asphyxie pour déterminer les points de dégâts ou la mort.
4) Peut être dissimulé dans une manche ou sur soi.

Filet

Il s'agit du filet de gladiateur, lesté de façon à s'ouvrir en tournoyant avant d'envelopper sa cible. Il est assez grand pour enchevêtrer un adversaire tout entier. Le lanceur peut ensuite s'avancer et capturer ou tuer la cible sans défense.

Bagarre

Cette attaque est innée chez les humains. Les bagarreurs exercés peuvent se révéler dévastateurs. Consultez le chapitre consacré aux Compétences pour plus de renseignements.

Lutte

Cette attaque est innée chez les humains. Consultez le chapitre consacré aux Compétences pour plus de renseignements.

Torche Allumée

Un morceau de bois garni d'étoupe peut enflammer des vêtements. Que l'on frappe ou brûle avec, les dégâts infligés sont de 1D6. Quant au feu, voir le chapitre consacré au Système de Jeu.

Faucille

Cet outil à la courte hampe et à la lame courbe sert à couper les tiges de plantes lorsqu'on l'utilise dans un mouvement de balayage intérieur.

L'extrémité et la partie intérieure de la lame sont acérées. Elle peut s'avérer aussi meurtrière qu'une dague, mais certaines ont une forme qui rend son emploi difficile. Les couteaux courbes, tel le kukri asiacommunistain, ont la faucille à main pour ancêtre.

Faux

Elle coupe les tiges des plantes au niveau du sol à la façon d'une faucille à main. Toutefois, elle est beaucoup plus grande que cette dernière et a été conçue pour la moisson des champs de blé, d'orge, et d'autres céréales.

Sa lame courbe est munie d'une pointe acérée et possède un tranchant long d'un mètre ou plus. La hampe en bois dur mesure près de deux mètres de long. La faux est généralement utilisée en traçant des arcs de cercle descendants et cadencés. Certains modèles pivotent sur une ou deux poignées encastrées dans la hampe.





Garrot

Cette corde mince, souple et résistante est assez fine pour empêcher la victime de placer ses doigts entre le cordon et son cou. Elle coupe souvent les doigts et les paumes de l'attaquant lorsqu'elle s'entortille.

Fouet

Cette lanière unique est longue de quatre mètres. Sa morsure est accrue par un manche en bois d'un mètre. L'ensemble est assez long pour atteindre les deux bêtes situées en tête d'un attelage. La puissance du claquement suffit à attirer leur attention, la morsure du fouet étant utilisée seulement si nécessaire. Les fouets ont été conçus pour causer la douleur et non des dégâts. Seuls des coups répétés et portés à pleine puissance peuvent coûter des points de vie. Pour occasionner des dégâts, il faut vouloir le faire.

Hache de Lancer

Cette petite hache légère est à lame unique. Son tranchant est généralement situé en avant de la mortaise de l'arme.

Dague de Lancer

Plus courte qu'une dague ordinaire et parfois lestée à l'avantt, elle est dépourvue de garde perpendiculaire.

Javelot, Lance à une Main

Ces lances courtes ont été conçues pour être lancées sur des troupes disposées en formation de combat.

Fronde, Lance-Pierres

Il s'agit d'une lanière de cuir munie d'une poche. On la fait tournoyer pour en accroître la vitesse avant de libérer un petit projectile contenu dans la poche de cuir. Un lance-pierres est complété par un long manche en bois et produit une vélocité plus grande encore. Utilisant des galets de rivière ou des billes d'acier de taille et de poids identiques, les frondeurs parviennent à toucher des cibles situées à de grandes distances. Historiquement, cette compétence était rare car difficile à apprendre.

Arc Long, Arc Composite, Arc de Chasse

L'arc composite possède une double courbure. Il est fait de bois et de corne. L'arc de chasse est uniquement fait de bois et se trouve dans toute l'Europe. L'arc long ressemble au traditionnel arc gallois. Il est aussi grand qu'un homme et présente une courbure simple, à l'instar de l'arc de chasse. Ses flèches sont plus longues et effilées, lui conférant une portée supérieure. C'est l'arme utilisée par les archers professionnels en temps de guerre. L'arc de chasse est le plus commun des trois. L'humidité et la pluie distendent les cordes des arcs, les rendant inutilisables.

Arbalète Légère, Moyenne, Lourde, Arbalète de Siège, Baliste

Les arbalètes sont constituées d'un arc court et épais monté à cheval sur un manche de bois. Une gâchette permet de libérer la corde et de projeter le carreau avec une grande vélocité.

L'arbalète légère peut être réarmée à la main. Elle est plus utilisée à la chasse qu'à la guerre. Elle peut être utilisée à une seule main avec une pénalité de 20 %. Pour réarmer l'arbalète moyenne, il faut la bloquer avec son pied, et tendre la corde qui est maintenue avec un crochet. Il s'agit de l'arme classique des soldats. L'arbalète lourde doit être rechargée à l'aide d'un mécanisme assez simple, généralement une manivelle. D'un rechargement plus rapide que celui de l'arbalète de siège, sa puissance d'impact est moindre. Elle s'est considérablement démodée à cause de la lance-feu, mais elle est encore très prisée des assassins professionnels. Les capacités de perce-armure des arbalètes les rendent très pratiques pour la guerre.

L'arbalète de siège est le plus petit et le plus simple des engins de guerre. Il s'agit, ni plus ni moins, d'une grosse arbalète servie par un seul homme. Elle nécessite l'emploi d'un trépied et demande plusieurs rounds pour être chargée. Elle tire un projectile de taille impressionnante, souvent barbelé.

La baliste fonctionne sur le même principe que l'arbalète de siège, mais sa taille plus importante nécessite trois personnes pour la manipuler (un servant, un chargeur et un tireur). C'est également un engin de guerre.

Toutes ces armes reposent sur un tir direct, c'est à dire que le projectile suit une ligne droite vers sa cible.

Catapulte, Onagre, Trébuchet

La catapulte est un engin de guerre d'une taille analogue à celle de la baliste. Toutefois, la trajectoire des projectiles (des pierres rondes) est parabolique. De ce fait, elle est appelée arme de «tir indirect». On peut très difficilement s'en servir pour abattre une cible de taille humaine, mais son efficacité est remarquable lorsqu'il s'agit de tirer par dessus des murs ou des fortifications. Elle peut également être utilisée à bord de bateaux.

L'onagre est très proche de la catapulte, sa différence résidant dans une construction plus légère. Il peut aussi bien lancer des pierres, de la poix enflammée ou des cadavres d'animaux (afin de répandre la maladie). Ces derniers projectiles sont tirés selon une trajectoire directe. Par contre, les pierres sont projetées de manière indirecte.

Le trébuchet, une fois installé, ne peut affecter qu'une seule zone. Toutefois, il peut lancer une quantité impressionnante de rocs en une seule fois. Il ne peut pas être rechargé.

Le trébuchet permet de projeter des charges de pierres encore plus importantes que la catapulte, mais sa conception ne lui permet pas d'être redirigé une fois construit. Il affectera donc toujours la même zone des fortifications.





Table des Armes de Tir

	Base	Dégâts	Portée de Base	Tirs/Rd	Structure	Perce Armure	Empale	Pare	FOR/DEX min.
Lance-billes [1]	10	2D6	12	1	15	non	non	non	-/8
Lance-feu [2] :									
- Granbretonne	05	5D6	50	1	6	non	non	non	-/11
- Kamargaise	05	4D6	50	1	6	non	non	non	-/11
- Spanyare	05	3D6	50	1	6	non	non	non	-/11
Fusil d'assaut [3]	05	3D6+3 (x3)	40	3	20	12	non	non	10/12
Fusil de chasse [4]	05	4D6+2	60	1	25	12	non	non	10/10
Mousquet [5]	05	2D6+2	40	1/6	18	8	oui	non	10/9
Pistolet automatique [6]	10	2D6+4	30	2	18	10	oui	non	8/8
Revolver [7]	10	2D6+2	20	2	20	8	oui	non	8/8
Sonique moscovite [8]	15	VIR : 3D6	10	1	8	non	non	non	-/8

Les Armes de Tir

Certains maîtres de jeu préféreront classer les arbalètes dans cette catégorie d'armes. **Portée de Base :** il s'agit de la distance en mètres à laquelle on peut faire mouche avec précision. Pour toute portée supérieure à cette distance mais inférieure à deux fois la portée de base, divisez la compétence du tireur par deux. Jusqu'à une portée trois fois supérieure à la portée de base, divisez la compétence par quatre. Consultez le point de règles sur le Tir à Bout Portant. **Tirs/Rd :** ce chiffre indique le nombre de tirs possibles en un round de combat, en considérant que l'arme est chargée et prête à faire feu. Dans le cas d'armes automatiques, ce chiffre peut être de vingt ou plus. Pour les armes à coup simple les plus primitives, on peut effectuer 1 tir tous les six rounds. Consultez le point de règle sur les Tirs Multiples. **Perce-Armure :** c'est la capacité de l'arme à percer le métal ainsi que les différents types d'armures. Le chiffre indiqué correspond aux points d'armure que l'arme ignore lorsqu'elle touche sa cible. Le Perce-Armure ne s'applique qu'aux armures artificielles, et non aux armures naturelles de certains animaux ou créatures. Généralement abrégé PA. **Pare :** ces armes peuvent servir à parer mais n'ont pas été conçues pour être utilisées comme des armes de contact. Elles perdent des points de structure en endurant des dégâts. Elles ne subissent pas de dégâts lorsqu'on les emploie pour frapper au contact à la manière des massues ou des bâtons de combat. **Autres colonnes :** comme pour les armes de contact. Aucun prix n'est donné, car les lances-feu, soniques et lances-billes sont fabriqués à l'usage exclusif des nations productrices. Les armes à feu, quant à elles, sont inestimables. Les prix du marché noir sont trop variables pour donner ne serait-ce qu'une indication.

Légende

1) Autonomie : 1 tir. Recharger le mécanisme à ressorts prend 5 EDEX.

2) C'est une arme fragile. Si elle est utilisée pour porter un coup ou pour parer, elle a 50 % de chance de se briser, quels que soient les points de structure restants. Elle a besoin de deux minutes pour être mise en route avant sa première utilisation, sinon elle tombe en panne lors du premier tir. De plus, elle présente des dysfonctionnement dans un milieu humide. S'il pleut ou par temps de brouillard, elle a 20 % de chance par tir de ne pas fonctionner. En cas d'immersion dans un liquide, tout le système énergétique grille, sans espoir de réparation. Autonomie : 20 tirs. Consultez Lance-Feu dans le chapitre sur la Science.

3) Autonomie : 20 tirs. Arme semi-automatique, elle peut tirer des rafales de trois balles, ou au coup par coup, une fois par round. Si une rafale porte, lancez trois fois les dés de dégâts.

4) Autonomie : 12 tirs. En cas de maladresse, l'arme s'enraie et nécessite 1D3 rounds de réparation (jet de Réparer/Concevoir) pour être à nouveau opérationnelle.

5) Après chaque tir, l'arme doit être rechargée en projectiles et en poudre. En cas de maladresse, l'arme fait long feu et doit être rechargée.

6) Autonomie : 8 tirs. En cas de maladresse, l'arme s'enraie et nécessite 1D3 rounds de réparation (jet de Réparer/Concevoir) pour être à nouveau opérationnelle.

7) Autonomie : 6 tirs (peut varier de 4 à 8 selon les modèles).

8) Autonomie : 20 tirs. La cible doit réussir un jet de CON : VIR sur la Table de Résistance. En cas d'échec, elle sombre dans l'inconscience. Une maladresse implique la perte de 1D6 points de vie. Si la marge de réussite est inférieure à 15 %, la cible est néanmoins étourdie pour un round où elle ne peut agir. Si la marge est plus importante, il n'y a aucun effet, hormis une nuisance sonore sans gravité. Consultez Arme Sonique dans le chapitre sur la Science.

Notes sur le Shrapnel : la catapulte et l'onagre sont souvent utilisés pour tirer des sacs de pierre ou des projectiles en terre glaise qui éclatent au contact de la cible, en projetant des éclats autour du point d'impact. Ces éclats blessent les personnes mais n'affectent pas les constructions. Les dommages infligés sont égaux au 1/6 des dégâts occasionnés par une pierre ou un solide de même taille. Par contre, ces dommages seront infligés à tout individu se trouvant dans un rayon égal au nombre de D6 de dommages en mètres.





Exemple : un trébuchet lance un projectile effectuant 12D6 points de dégâts. S'il tire du shrapnel, il occasionnera 2D6 points de dégâts à toute personne située dans un rang d'action de 12 mètres autour du point d'impact.

Lance-flammes, Vaporisateur

Le lance-flammes est utilisé pour créer des foyers d'incendies, difficiles à juguler pendant un assaut. Il est également utilisé contre des groupes compacts de défenseurs, afin de disloquer les formations et semer la panique. Consultez le chapitre sur la Science pour une description précise de ses effets.

D'autres armes utilisant la pulvérisation directe sur la cible peuvent être employées avec le même score de compétence. C'est le cas du vaporisateur qui permit à Flana d'aider Hawkmoon et D'Averc à fuir Londra.

Canon-feu, Canon Réfrigérant

Ces engins de guerre modernes réduisent en ruines les fortifications d'un château en quelques heures, contre des semaines de siège pour des engins de guerre conventionnels, comme la catapulte ou le trébuchet.

Tous nécessitent plusieurs soldats (un servant, un chargeur, et un canonnier) pour fonctionner et doivent être tractés sur le champ de bataille au moyen d'hommes ou de chevaux. Ces armes demeurent l'exclusivité des plus grandes nations, comme la Granbretanne, l'Espanyia ou la Moscovie. Consultez le chapitre sur la Science pour une description précise de leurs effets. D'autres armes avancées nécessitant un équipage pour fonctionner peuvent être employées avec le même score de compétence.

Pistolet, Revolver, Fusil, Mousquet, Lance Bille

Il s'agit d'armes archaïques de poing ou d'épaule qui propulsent une balle grâce à la libération d'un percuteur sur le culot d'une cartouche chargée de poudre noire. Ces armes à feu sont rarissimes et souffrent d'une pénurie de munitions, la poudre noire n'étant plus connue depuis longtemps.

L'utilisation des armes à feu s'accompagne d'un recul et d'une détonation violente. Les balles disposent d'une capacité de perce-armure. Vieilles de plusieurs millénaires, elles nécessitent un entretien soigné et journalier. Accordez des chances de blocage ou d'enraiement dramatiques à une arme non entretenue. Souvent, ces armes ne sont plus du tout fonctionnelles et au-delà de toute chance de restauration. De fait, certains maîtres de jeu préféreront simplement les exclure de leurs parties.

Le lance-bille et les armes à feu sont similaires dans leur forme et leur maniement, ce qui justifie l'appartenance à la même catégorie d'armes. Cependant, la propulsion du projectile du lance-bille est mécanique. Elle n'offre qu'une portée et une puissance limitée, sans capacité de perce-armure. Le lance-bille résulte des recherches de savants désirant simuler les antiques armes à feu. Consultez le chapitre sur la Science pour une description précise de ses effets. D'autres armes à main utilisant le tir direct peuvent être employées avec le même score de compétence.

Lance-feu, Arme Sonique

Ces deux armes contribuent à la désuétude croissante des autres armes de jet. Elles sont encore rares et réservées aux grandes puissances comme la Granbretanne, l'Espanyia ou la Moscovie. Elles sont prisées par les guerriers en raison de leur puissance de feu dévastatrice. Ces armes peuvent être utilisées avec une main seulement avec une pénalité de 20 %. Consultez le chapitre sur la Science pour une description précise de leurs effets. D'autres armes sans recul et à tir direct peuvent être employées avec le même score de compétence.

Armures

Les armures s'apparentent à des vêtements dont la rigidité sert à protéger des attaques. Le plus souvent, les armuriers les façonnent dans du cuir, du bronze et de l'acier. A l'instar des boucliers, les armures forment une barrière qui s'interpose entre une attaque et le corps du défenseur. Contrairement aux boucliers, elles laissent les deux mains libres : une fois revêtues, les armures restent en place et ne constituent pas vraiment un sujet d'inquiétude.

Aucune armure n'est parfaite. Les armures de plaques (des feuilles d'acier incurvées de façon à mouler le corps) offrent une protection maximale mais n'en présentent pas moins de nombreuses fentes aux endroits où les différentes plaques se rejoignent et où les articulations doivent jouer. Une armure dépourvue d'articulations ne permettrait aucun mouvement.

Les armures ont divers côtés positifs et négatifs. Tous les armuriers essaient de fabriquer des armures légères et résistantes, mais le travail de l'acier s'avère difficile et coûteux. Les artisans de l'Empire Ténébreux sont parvenus à des résultats exceptionnels, et leurs armures de plaques, pour une protection identique à celles de leurs homologues européens, sont moins encombrantes et plus pratiques.

Dans les pays civilisés, le port de l'armure est considéré comme un signe d'hostilité, aussi sont-elles interdites dans la plupart des cités, grandes et petites.

Les armures se mesurent en TAI. Selon le modèle, une armure complète pourra parfois être revêtue par une personne d'une taille légèrement différente de celle pour qui l'armure a été conçue. La Table des Armures comporte une colonne indiquant à quelle TAI les armures peuvent s'adapter.

Les résultats obtenus aux jets d'armure étant variables, la plupart des aventuriers utilisent également un bouclier pour effectuer des parades. En général, il faut réussir un coup très puissant pour traverser un bouclier et une armure.



Armures dans le Jeu

Le port d'une armure ne nécessite aucun jet de compétence. Les valeurs de protection des armures sont indiquées sur la table qui leur est consacrée.

Les armures ont des valeurs défensives moyennes, lesquelles sont indiquées dans les deux colonnes Absorption de la Table des Armures. Lorsqu'une attaque touche une armure, soustrayez le résultat du jet d'armure aux dégâts occasionnés par l'attaque. Le défenseur perd le nombre de points de vie ainsi réduit. Si le résultat de l'attaque est faible et le résultat du jet d'armure élevé, le combattant pourra très bien ne perdre aucun point de vie. Le port d'une armure n'affecte absolument pas les compétences d'armes.

Description

Les armures suivantes figurent dans la table page 118.

Armure Tissée

Certains artisans maîtres en métallurgie (Artisanat : Forgeron à 101 % ou plus) sont capables de réaliser des tissus en fils d'acier tressés, d'une grande légèreté et d'une souplesse incomparable. Les armures tissées se présentent sous la forme d'une chemise longue protégeant le torse, le bas ventre, le haut des cuisses et une partie des bras.

Les rois d'Europe, ainsi que les connétables et grands connétables du Ténébreux Empire, en portent sous leurs armures lorsqu'ils vont à la bataille, à la place de l'épais vêtement habituel. Ils conservent néanmoins des dessous plus fins, le contact des armures tissées sur la peau étant loin d'être agréable.

Cotte de Mailles

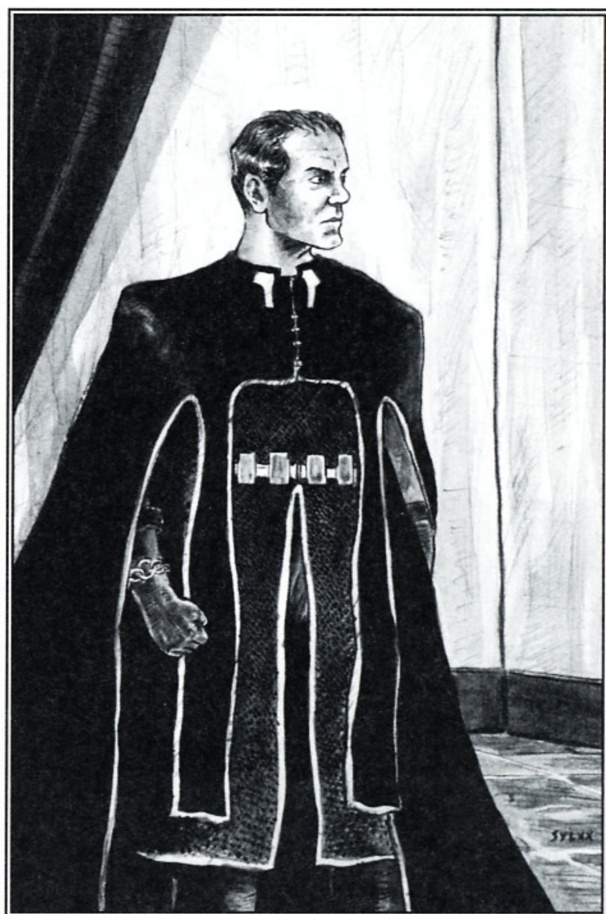
C'est un haubert de mailles couvrant le corps, les cuisses et les bras de son porteur. Elle nécessite le port d'épais sous-vêtements, les mailles ayant tendance à mordre la chair de leur utilisateur. Une cotte de mailles doit être huilée régulièrement, car elle a tendance à rouiller très vite si elle est laissée sans entretien. Par conséquent, il s'en dégage une insistante odeur de graisse, qu'un jet de Sentir/Goûter permet de localiser aisément dans le noir.

Cuir Souple

Le cuir animal est aussi épais qu'une grosse ceinture de cuir. Il peut être matelassé en certains endroits par l'ajout de couches supplémentaires.

En général, le cuir est discontinu, recouvrant les avant-bras, les tibias et le torse en autant de pièces d'armure distinctes.

La calotte de cuir peut être renforcée par un rebord métallique. Des décorations en métal peuvent apparaître, mais elles ne procurent aucune valeur défensive.



Cuir et Anneaux

L'armure de cuir décrite plus haut a été modifiée de façon à recevoir un chevauchement d'anneaux en acier ou une cotte d'anneaux. Ce type d'armure serait très lourd s'il enveloppait le corps tout entier. D'ordinaire, il ne recouvre que le torse et une partie plus ou moins importante de chaque bras. Le heaume se compose souvent de bronze ou d'acier capitonné.

Demi Plaques

Deux plaques de bronze ou d'acier modelées sur mesure recouvrent le torse, une devant et une derrière. Des protections supplémentaires en cuir, en bronze ou en acier couvrent les avant-bras, les tibias, les cuisses, et autres. Le heaume se compose toujours de bronze ou d'acier capitonné. Le port de cette armure nécessite aussi celui d'épais sous-vêtements.

Demi Plaques et Anneaux

En plus des demi-plaques décrites ci-dessus, les guerriers peuvent recouvrir la partie inférieure de leur corps de jupes à anneaux s'ils s'attendent à livrer bataille. Cet assemblage est lourd et ne convient pas aux grandes marches.



Table des Armures [1]

	Abs.	Abs. sans heaume	Enc.	Autre TAI [2]	Comp. [3]	Comp. sans heaume	Rounds	Prix
Armure tissée	+1D6	+1D6	légère	+/-2	-	-	2	2 000+
Cotte de mailles	1D6+2	1D6+1	légère	+/-2	25 %	10 %	2	800
Cuir et anneaux	1D6+1	1D6	légère	+/-1	25 %	10 %	2	600
Cuir souple	1D6-1	1D6-1	légère	+/-2	-	-	2	100
Demi-plaques (torse)	1D8+1	1D8	modérée	+/-1	25 %	10 %	2	675
Demi-plaques et anneaux	1D8+2	1D8+1	modérée	+/-1	25 %	25 %	4	750
Plaques	1D10+2	1D10	encombrante	-1	50 %	25 %	8	1 000+
Plaques granbretonnes	1D10+2	1D10	modérée	non	25 %	25 %	8	2 000+
Plaques de tournoi	1D10+10	1D10+6	très encombrante	+/-1	90 %	80 %	15	5 000+

Les Armures

Abs. : les armures détournent ou absorbent un nombre de points de dégâts variables. Si le heaume n'est pas revêtu, la protection moyenne diminue. **Enc. :** l'encombrement est donné à titre d'information uniquement ; d'ordinaire, le porteur de l'armure se déplace et combat sans subir de malus. Une protection lourde et un combat long influenceront favorablement les chances de victoire d'un adversaire non revêtu d'armure. **Autre TAI :** une armure trop lâche ne couvrira pas le corps de façon satisfaisante ; une armure trop petite ne couvrira pas le corps du tout. Cette colonne donne un ajustement applicable à la TAI et au type des armures. **Rounds :** il s'agit du nombre de rounds nécessaires pour revêtir l'armure. Cette colonne présuppose que l'aventurier retire toujours son armure avant d'aller se coucher (sinon appliquez des pénalités sur toutes les actions entreprises le lendemain), et qu'il s'est souvent entraîné à la passer dans l'obscurité.

Légende

1) Disponibilité : les armures tissées sont pratiquement introuvables, et généralement destinés aux souverains, aux chefs de guerre ou aux plus grands nobles d'une nation. Les artisans les plus réputés n'en ont jamais forgé qu'une dans leur vie. Les plaques granbretonnes sont inaccessibles à tous hormis aux Granbretons eux-mêmes.

2) En ajustant les sangles de leur armure, les porteurs d'armures de plaques risquent d'avoir des problèmes de pointure. La notion de TAI est plutôt suspecte au sujet des armures, celles-ci étant entièrement ouvrées sur mesure et non en fonction des TAI.

3) Règle optionnelle : si vous portez une armure et tentez d'utiliser une compétence générale, le pourcentage de la colonne indique les chances que votre armure réduise de moitié votre score dans cette compétence. Arrondissez au chiffre supérieur.

Plaques Européennes

Une armure de plaques complète recouvre la totalité du corps de son porteur. L'armure de plaques se compose de plaques d'acier moulées sur mesure et de ligatures. L'ensemble de ces plaques est assemblé en différentes sections et porté comme un ensemble.

Les jointures sont à charnières. Un heaume recouvre toute la tête, ne laissant que de minuscules ouvertures pour les yeux, la respiration et l'ouïe.

Les armures de plaques complètes sont plus solides et plus légères que les armures à anneaux ou à demi-plaques et anneaux du même type. Il s'agit de la meilleure armure réalisée dans toute l'Europe, à l'exception de celle réalisée par les artisans de Granbretanne.

Les armures de plaques nécessitent le port d'épais sous-vêtements, comme beaucoup d'armures vues précédemment. Cela les rendent fort peu vivables au coeur de l'été. Elles sont sujettes à la rouille et nécessitent le même entretien que les cottes de mailles. Elles sont donc également discernables dans le noir à l'aide d'un jet de Sentir/Goûter.

Plaques granbretonnes

Les artisans de l'ordre Granbreton du Troll ont amené la production des armures de plaques à son sommet. Les plaques granbretonnes sont moins encombrantes, car leurs articulations sont sensiblement mieux étudiées.

Les artisans européens parviendraient également à ce genre de résultat s'ils acceptaient de rompre avec la fabrication traditionnelle. Malheureusement, la plupart étant très conservateurs et fiers de leur savoir-faire, il y a peu de chance qu'ils produisent jamais en masse des armures de qualité granbretonne.

Quant aux masques animaux, réalisés par les orfèvres que sont les artisans de l'ordre du Cyclope, ils conservent toutes leurs fonctionnalités défensives, tout en présentant des formes plus torturées. Ils évoquent les faciès grimaçants d'animaux variés tout en offrant un confort très relatif selon les standards européens.

Enfin, les armures granbretonnes sont traitées chimiquement et thermiquement afin de les protéger contre la corrosion. Si elles ne nécessitent pratiquement aucun entretien, le traitement leur confère presque inévitablement une couleur sombre et légèrement patinée.



Armure de tournoi

Il s'agit d'une armure de plaques aux formes gauches et boursouflées destinée à protéger les jouteurs des blessures. Leur poids et leur manque de maniabilité font que leur porteur ne dispose que de la moitié de sa DEX à chaque round. En outre, il ne peut pas appliquer son Modificateur aux Dégâts et il éprouve le plus grand mal à se mouvoir s'il ne possède pas une force au moins égale à 13.

En général, le chevalier monte sur sa monture avec l'aide de son écuyer et d'un escabeau, et si par malheur il tombe au sol, il lui faut effectuer un jet avec 1D100 sous sa FOR pour se relever seul.

Des inconscients ont livré de vrais batailles dans de telles armures. Après avoir été mis à terre par leurs adversaires, ils ont été patiemment roués de coups (chacun, il est vrai, peu dangereux) jusqu'à ce que mort s'en suive. C'est parfois long et souvent douloureux.

Combinaisons d'Armures

Pour remplacer une ou deux parties d'armure, ajoutez ou soustrayez un ou deux points au jet normal selon la qualité du remplacement effectué.

L'armure tissée portée sous une autre apporte systématiquement une protection de 1D6 points supplémentaires.

Boucliers

Un bouclier est une pièce d'armure pouvant être endommagée. Il ne protège pas le corps dans son ensemble. Cependant, il est moins lourd et moins cher qu'une armure corporelle.

Tous les boucliers arrêtent facilement un minimum de 15 points de dégâts. Ainsi, un guerrier doté d'une forte compétence au bouclier et d'une armure de plaques bénéficie d'une protection très satisfaisante.

D'ordinaire, les boucliers ne perdent pas de points de structure lorsqu'ils reçoivent des coups. De plus, ils sont difficiles à arracher à l'étreinte d'un défenseur. Ensemble, boucliers et armures offrent une protection souple et éprouvée.

Tous les boucliers ont la même fonction. Un aventurier qui améliore sa compétence dans l'un d'eux se perfectionne dans le maniement de l'ensemble des boucliers.

Les boucliers ont l'avantage de servir à l'attaque, en permettant de Repousser un adversaire. Vous pouvez consulter les points de règles consacrés au combat. Pendant cette attaque, le rebord métallique dont sont pourvus la plupart des boucliers cause des dégâts additionnels, auxquels l'utilisateur ajoute son bonus aux dégâts.

- Les coups puissants endommagent les boucliers. Pour ce faire, ils doivent provoquer plus de dégâts que le bouclier ne possède de points de structure. Chaque fois que cela se produit, les points de dégâts excédentaires diminuent d'autant les points de structure du bouclier. Lorsque ces derniers tombent à zéro, le bouclier casse et devient inutile.

Exemple : *une monstruosité mutante inflige un coup de 22 points à un petit bouclier de 20 points.*

Celui-ci arrête 20 points mais subit les deux autres points sous forme de dégâts. Il possède donc à présent 18 points de structure.

Un instant plus tard, il reçoit un coup de 23 points, soit un excédent de 5 points qui ramène ses points de structure à 13. Le coup suivant occasionne 19 points de dégâts, soit six point au-dessus de 13 et le bouclier tombe à sept points de structure.

Le dernier coup inflige également 19 points de dégâts. Sept sont arrêtés par le bouclier en miettes et sept autres suffisent à le faire voler en éclat. Les cinq points de dégâts restants sont reportés sur la cible.

Description

Pour prendre connaissance des données correspondant aux boucliers, consultez les Tables d'Armes.

On tient un bouclier en agrippant la poignée fixée près de son centre de gravité.

La lanière de cuir fixée sur le côté gauche du bouclier se passe par-dessus l'avant bras. Elle donne ainsi plus de force de levier et plus de stabilité au porteur. La plupart des boucliers sont en bois et renforcés par des rebords de métal.

Les guerriers sont formés de façon à utiliser la même main. Ainsi, en formation de combat, leurs ennemis se retrouvent devant un mur de boucliers et de lames à l'alternance régulière.

Demi Bouclier

Il est appelé ainsi parce qu'il est deux fois plus petit que la normale, et non coupé en deux, comme pourrait le laisser supposer son nom.

Il est porté en écharpe par les cavaliers, les archers ou toute personne ayant besoin d'une grande liberté de mouvement et ne s'attendant pas à livrer des combats au contact.

D'une forme ronde ou bien encore rectangulaire, son diamètre ou sa longueur ne dépassent guère celle de la main et de l'avant-bras.

Petit Bouclier

Rond, rectangle concave, ou triangle arrondi, ce bouclier est assez grand pour protéger le torse et plus résistant qu'un demi-bouclier. Il peut servir à cheval comme à pied.



Bouclier Entier

Plus grand que le petit bouclier, il s'agit généralement d'un long triangle ou d'un cercle assez large pour couvrir la partie inférieure du visage et l'aine. C'est la taille la plus utile, si vous prévoyez de combattre à découvert. Il est quelque peu difficile à manier pour un cavalier.

Grand Bouclier

Le plus souvent de forme rectangulaire, sa longueur de l'arme permet généralement de protéger la majeure partie des jambes et la totalité du torse. Il peut être soutenu par le pied ou l'épaule si un coup puissant se fait sentir. De plus, son utilisateur peut s'accroupir derrière lui en cas de tirs de projectiles.

Cette taille convient mal aux combats de contact individuels. Le grand bouclier a été conçu pour s'utiliser en formation serrée avec des lances et autres armes du même type. Les arbalétriers en portent un sur le dos et se retournent en s'accroupissant pour recevoir la pluie de projectiles des adversaires ou recharger leurs armes. Il est inutilisable à cheval.

Projectiles

Toutes les armes qui quittent les mains de leur utilisateur ou doivent être lancées pour causer des dégâts sont des armes de jet. Par abus de langage, on assimile les armes de tir et de guerre à celles de jet. Le projectile est alors une balle, une onde sonique ou un rayon calorifère. Parmi les véritables armes de jet, on retrouve les pierres, les javelots, les arcs, les arbalètes, les couteaux de lancer, les haches de lancer ou encore les coupes en étain.

Généralement, on appelle projectile tout objet ayant pour but de transpercer sa cible ou bien encore de l'écraser au moment de l'impact. Parmi les armes de tir ou de guerre, le projectile peut être un rocher, un harpon, un rayon calorifère, une onde sonique ou toute forme d'énergie destructrice que l'on jugera appropriée.

Les données correspondant aux armes de jet, de tir et de guerre sont présentées dans les Tables d'Armes correspondantes. Dans les de règles consacrés au combat, vous trouverez des informations intéressantes, notamment celle traitant du tir de volées. D'ordinaire, il faut plus de temps pour utiliser une arme de jet que pour effectuer des passes d'armes au contact. La colonne des Attaques par Round figurant dans les Tables d'Armes est exacte. Pour augmenter la cadence de tir avec une arme de jet, utilisez les règles des tirs de volées.

Une personne dotée d'une compétence élevée dans une arme de jet constitue un redoutable adversaire. Attention, le tir de volées est impossible avec une arme de tir, consultez néanmoins la colonne Attaques par Round : les armes de tir et de guerre ont leurs propres cadences de feu.

Sauf circonstance extraordinaire que le maître de jeu ne manquera pas d'indiquer, le projectile d'une arme de jet, de tir ou de guerre ne peut pas être paré ou esquivé. Dans le meilleur des cas, un guerrier pourra se cacher derrière son bouclier ou afin de se protéger contre un projectile. Pour plus de détails, reportez-vous au point de règles intitulé Boucliers et Tirs de Projectiles.

En cas d'urgence, certaines armes de jet ou de tir peuvent être utilisées en parade. Utilisez alors le pourcentage de base. Lorsqu'elle sert à parer un coup, l'arme de jet ou de tir accumule les dégâts jusqu'à casser. Les armes de guerre sont trop massives pour être utilisées en parade, mais un guerrier peut s'abriter derrière elles si besoin est.

Table des Boucliers [1]

	Base	Dégâts [2]	Structure	Empale [3]	Pare	FOR/DEX min.	Prix
Demi (targe, écu, etc..)	15	1D2+MD+repousser	15	non	oui	5/7	75
Petit (rond, etc...)	15	1D3+MD+repousser	20	non	oui	9/9	100
Entier (grand, entier, etc...)	15	1D4+MD+repousser	22	non	oui	11/9	125
Grand (infanterie, hoplite, etc...)	15	repousser	26	non	oui	12/8	150

Les Boucliers

Dégâts : l'attaque servant à Repousser est expliquée dans les règles optionnelles consacrés au Combat. Les grands boucliers sont trop difficiles à manier pour provoquer des dégâts au visage. **Autres colonnes :** comme pour les armes de contact.

Légende

1) La portée est toujours le contact.

2) Il s'agit souvent d'une manoeuvre effectuée en projetant le rebord d'acier du bouclier dans le menton ou le visage de l'ennemi.

3) Certains boucliers peuvent présenter une pointe centrale pouvant empaler sur un jet d'attaque de 01. Les dégâts d'une telle pointe dépassent rarement ceux d'une dague, à savoir 1D4+2+MD. Ils ne servent alors pas à repousser l'adversaire, mais à lui infliger des dégâts supplémentaires.





Table des Armes de Jet

	Base	Dégâts [1]	Portée	Att./Rd [2]	Structure	Empale	Pare	FOR/DEX min.	Prix
Arbalète légère [3]	25	1D6+2	40	1/2	6	oui	non	9/7	300
Arbalète moyenne [3]	25	2D4+2	60	1/2	8	oui	non	11/7	400
Arbalète lourde [3]	25	2D6+2	80	1/3	10	oui	non	13/7	500
Arc de Chasse	10	1D6+1+1/2 MD	80	1	6	oui	oui	9/9	150
Arc Composite	10	1D8+2+1/2 MD	100	1	10	oui	non	13/11	250
Dague de Lancer [4]	15	1D4+1/2 MD	10	1	12	oui	non	7/11	100
Filet	05	Enchevêtrement [5]	5	1	6	non	oui	9/12	25
Fronde [6]	01	1D8+1/2 MD	80	1	-	oui	non	7/11	15
Grand Arc	10	2D6+1+1/2 MD	200	1	12	oui	non	11/13	750
Hache de Lancer	10	1D6+1/2 MD	20	1	18	oui	non	9/11	150
Harpon	05	2D8+4+1/2 MD	10	1	20	oui	non	13/11	250
Javelot	15	1D6+1/2 MD	25	1	10	oui	non	9/9	75
Lance 1M ou 2M Lancée	05	1D6+1+1/2 MD	15	1	15	oui	non	12/10	200
Lance-pierres [6]	01	1D10+1/2 MD	100	1	10	oui	non	9/11	60
Pierre Lancée	% Lancer	1D2+1/2 MD	20	2	20	non	non	5/5	-

Les Armes de Jet

Les pourcentages initiaux et les dégâts infligés sont de même nature que ceux des armes de contact. Les dégâts infligés par les frondes, les arbalètes et les arcs sont ceux provoqués par les projectiles décochés. **Portée :** la distance moyenne à laquelle le pourcentage initial permet de toucher une cible. La portée est indiquée en mètres. **Att./Rd :** il s'agit du nombre d'attaques possible par round. Sauf pour les arbalètes, leur nombre peut être augmenté par le recours à un tir de volées. Cette colonne présuppose un tir ajusté. Une arbalète tire une fois tous les deux ou trois rounds, le temps écoulé entre deux tirs étant passé à recharger l'arme et à retendre la corde. **Structure :** il s'agit des points de structure de l'arme. Cette colonne implique que l'arme est utilisée comme une massue ou un bâton de combat. **Autres colonnes :** comme pour les armes de contact.

Légende

1) Pour calculer la moitié du Modificateur aux Dégâts, lancez le Modificateur aux Dégâts normal puis divisez le résultat obtenu par deux. Arrondissez au nombre entier supérieur.

2) Consultez également le Tir de Volées, dans les règles optionnelles consacrées au combat, pour déterminer une cadence plus rapide.

3) Les arbalètes ont une capacité de perce-armure égale au minimum des dégâts qu'elles peuvent infliger : 3 pour les arbalètes légères, 4 pour les moyennes et les lourdes. Consultez la description de la colonne Perce-Armure sur la Table des Armes de Tir pour plus de renseignements.

4) Equilibrée pour le lancer, souvent dépourvue de garde perpendiculaire et donc inutilisable pour les parades.

5) Un jet réussi permet à l'attaquant d'aller au contact et d'engager automatiquement la Lutte, ou autre.

6) Les portées de base données pour la fronde et le lance-pierres concernent des projectiles de plomb. Si vous utilisez des galets de rivière, ou autre, réduisez la portée de base de 20 mètres.





Les frondes et les cordes d'arc doivent être protégées contre l'eau qui les détend et les affaiblit. La précision des armes de jet est également affectée par le vent. La lance-feu est particulièrement sensible à l'humidité et peut être détruite par une immersion dans l'eau.

La nuit, le brouillard ou un temps orageux peuvent dissimuler les cibles. Un aventurier archer a donc généralement besoin d'une arme de contact pour assurer sa protection. En compensation, un archer pourra massacrer une compagnie de guerriers entière s'il se poste au sommet d'un mur, hors de leur portée. Par contre, il suffira à ladite compagnie de l'atteindre pour le réduire en charpie en l'espace de quelques secondes .

S'en Sortir Vivant

Un Exemple Sommaire

Ce qui va suivre illustre comment certaines règles agissent de concert. Ameth le Sombre s'est introduit dans le palace d'un cheikh persan, et y a dérobé l'étrange Pierre qui Accorde les Esprits. Il espère utiliser pour séduire la douce courtisane, Aïsha. Sa complice, Krystel, qu'il a sauvé des griffes d'un odieux chef de meute granbreton, l'attend dans une proche ruelle, avec leurs montures.

Premier Round de Combat

Ayant coincé la pierre rose dans sa ceinture de soie , Ameth se faufile hors de la voûte aux merveilles du cheikh. Silencieusement, il se glisse au bas du passage menant à la pièce où il a préparé sa fuite. Le maître de jeu lui demande alors de tenter un jet en Ecouter. Avec un jet à 85, c'est l'échec. Ainsi, il n'a pas la possibilité d'entendre un archer perse sortir d'un couloir latéral.

Alors qu'il atteint la porte, Ameth est pris pour cible par l'archer. Le maître de jeu lance le dé, réussit son attaque et annonce qu'Ameth a été touché dans le dos, précisément au niveau de l'épaule gauche.

Le MJ lance 1D6+1+1D2, c'est-à-dire les dégâts occasionnés par l'arc de chasse plus la moitié du modificateur aux dégâts de l'attaquant. Par chance pour Ameth, le maître de jeu n'obtient que 4, un résultat assez faible. Un score supérieur eu été nettement plus invalidant.

Malheureusement pour lui, Ameth n'a qu'une protection relative contre cette attaque. Il porte un gilet de cuir souple pour toute armure. Pour refléter cette protection, le joueur d'Ameth lance 1D6-1 et obtient un résultat de 2-1=1. Par conséquent, l'aventurier perd 3 points de vie au lieu de 4. Il tombe à 12 points de vie et son joueur prend soin de rayer les nombres 15, 14 et 13 sur la feuille d'aventurier d'Ameth, en utilisant un simple crayon à papier.

Deuxième Round de Combat

Maudissant sa mauvaise fortune, Ameth se précipite dans la chambre et verrouille la mince porte derrière lui. Il retire la flèche ensanglantée de son épaule en jurant, et tente de traiter la plaie en recourant à «Médecine Rudimentaire». Son score de compétence est de 47 % : son joueur obtient 99 aux dés, une maladresse !

Cruellement, le maître de jeu se réjouit ouvertement de cette mésaventure. Il n'est pas nécessaire de faire un jet sur la Table des Maladresses : invariablement, le prix d'une maladresse en Médecine Rudimentaire est toujours de 1D3 points de dégâts. Le joueur obtient 1 aux dés. Le maître de jeu annonce qu'Ameth s'est infligé un point de dégâts supplémentaire en retirant la flèche.

La plaie s'est agrandie, du sang s'en échappe pour goutter au sol. Le joueur d'Ameth pousse un soupir et barre un autre point de vie d'un coup de crayon. Ameth dispose maintenant de 11 points de vie.

Troisième Round de Combat

Des coups violents résonnent à présent contre la porte verrouillée. Plusieurs gardes se servent d'un lourd banc de marbre comme bélier afin de la défoncer. Peu importe le mobilier, car si le cheikh venait à apprendre la disparition de la pierre, tous seraient empalés aux aurores. Grimaçant, Ameth gagne la fenêtre par laquelle il est entré. Il saisit la corde pendante et se prépare à descendre.

Le maître de jeu lève la main pour interrompre la description du joueur et annonce : «Ameth remarque que la corde a l'air très légère. Veux-tu savoir pourquoi ?». La réponse du joueur est affirmative, aussi Ameth remonte-t-il sa ligne. En fait, sa corde d'évasion prend fin un mètre sous le rebord de la fenêtre : elle a été coupée !

Les solutions d'Ameth sont peu nombreuses. A moins de sauter dans la rue, il est véritablement pris au piège. Le joueur s'apprête à parler quand le maître de jeu sourit, dans une attitude purement sadique et lève une nouvelle fois sa main pour dire : «Un des sbires du cheikh se tient sur le toit d'en face. Il se prépare à tirer une flèche. Fais-moi un jet d'Idée pour voir si Ameth le remarque».

Le joueur lance un D100 et rate son jet par malchance. Comme Ameth ne remarque pas l'archer, le maître de jeu ne départ pas du sourire de circonstance, lance le dé et touche en obtenant 32 à son jet. Ensuite, il lance 1D6+1+1D2 pour déterminer les dégâts.

Pendant ce temps, le joueur d'Ameth obtient zéro au jet d'armure de son personnage. Toujours aussi heureux ! Le MJ a obtenu 8 points de dégâts. «Cela provoque-t-il une blessure grave ?» demande-t-il sur un ton innocent. Le joueur acquiesce d'un air sombre. Il raye 8 points de vie, ramenant le total d'Ameth à 4.





Il effectue un jet sur la Table des Blessures Graves : 27. Le maître de jeu lui indique que la flèche a touché Ameth à la cuisse. Pour changer, le jet de Chance de ce dernier est réussi, aussi la plaie ne donnera-t-elle pas lieu à une blessure permanente. «Ameth sent qu'il s'affaiblit» déclare le MJ. Il perdra connaissance dans 4 rounds de combat : un round pour chaque point de vie qui lui reste.

A l'extrémité de la pièce, la porte menant au hall commence à voler en éclats. Ameth pourrait consacrer le prochain round aux soins de sa nouvelle blessure par l'application de Médecine Rudimentaire, mais il ne peut plus se permettre de perdre du temps.

Quatrième Round de Combat

Si Ameth reste dans la chambre, il aura tôt fait d'être à la merci du cheikh, ce qui n'est en rien réjouissant. Le sol se trouve à six mètres en contrebas. Le joueur d'Ameth comprend que, vu l'état de santé de son personnage, la chute risque de lui être fatale. Cependant, il sait qu'Ameth n'hésiterait pas. «Je saute» dit-il. L'archer décoche une deuxième flèche. Comme il est impossible d'éviter un tir de projectile, Ameth croise les doigts. Il est en veine : la flèche le rate.

«Fais ton jet en Sauter, s'il te plaît.» Le résultat est un 48, le jet est donc réussi. «Bien, dit le maître de jeu, maintenant lance-moi 1D6 pour ta réception.» Il obtient un 5, résultat qu'il soustrait aux dégâts occasionnés par la chute. «Et maintenant, lance-moi 2D6 pour les dégâts infligés par la chute.» Le total des dés est de 7. Ameth avait 4 points de vie, il en perd 7, mais sa bonne réception lui permet d'en épargner 5 : il ne lui reste plus que 2 points de vie.

A 2 points de vie, Ameth sombre automatiquement dans l'inconscience. Ces dégâts n'excédant pas la moitié de ses points de vie, Ameth ne subit pas de blessure grave supplémentaire.

Cinquième Round de Combat

Dans l'allée où règne un noir d'encre, Krystel, qui soupire en secret auprès d'Ameth, trouve ce dernier inconscient et allongé dans la poussière. Entendant des cris se rapprocher, la joueuse de Krystel décide de placer Ameth en travers de la selle d'un cheval, de faire monter son personnage sur un autre et de fuir sans attendre les sbires du Cheikh.

Krystel semble satisfaite de constater en palpant la ceinture d'Ameth qu'il a réussi à subtiliser la pierre au cheikh. Elle sourit en silence.

Sixième et Septième Rounds de Combat

Quelques rues plus loin, Krystel se sent assez en sécurité pour s'arrêter pendant deux rounds. Elle commence par subtiliser la pierre à Ameth et la glisse dans sa propre bourse. Puis elle retire prestement la flèche et panse tout aussi rapidement la plaie béante.

Réussissant son jet de Médecine Rudimentaire et obtenant 3 au jet de 1D3, elle porte le nombre de points de vie d'Ameth à 5. Le maître de jeu, qui ne sourit plus, décide que ce dernier reprend conscience et qu'il peut mener son cheval, bien qu'il soit fort affaibli.

Quelques Round de Combat Plus Tard

Le maître de jeu déclare que les aventuriers ne distinguent plus aucun signe de poursuite. Il décide qu'ils atteignent leur cachette sans autre contrariété. A l'intérieur, momentanément à l'abri, Krystel utilise un Cataplasme Miraculeux que lui a donné en récompense un mystique syrien lors d'une très récente aventure orientale.

Elle l'applique sur la blessure d'Ameth et élève son total de points de vie à 7. La joueuse de Krystel barre le Cataplasme Miraculeux de sa feuille d'aventurier.

Round de Combat Suivant

Ameth a également subi des dégâts lors de sa chute. La Médecine Rudimentaire de Krystel ne parvient pas à les soigner, mais celle d'Ameth s'avère plus efficace. Les deux points de dégâts dus à la chute sont effacés. La blessure est toujours là, mais elle n'entraîne plus aucune conséquence d'ordre pratique. Ameth a maintenant 9 points de vie.

Round de Combat Suivant

A l'instar de la Médecine Rudimentaire d'Ameth, celle de Krystel ne parvient pas à soigner la blessure infligée par la première flèche.

Un Round de Combat Plus Tard

Il n'est plus possible de continuer à pratiquer la Médecine Rudimentaire, les trois blessures (flèche, chute, nouvelle flèche) ayant été pansées. La blessure infligée par la première flèche guérira naturellement en une semaine et celle infligée par la seconde flèche en deux.

Dernier Round de Combat

Ses blessures soignées, Ameth passe la main dans sa ceinture pour en retirer la pierre. «Elle n'y est plus, lui dit le maître de jeu dans un sourire renouvelé. Il semblerait qu'Ameth l'ait perdu durant sa fuite.» Pas assez remis de ses blessures pour aller explorer les alentours du palace du Cheikh, Ameth lance un regard mauvais.

Le soir même, pendant son sommeil, Krystel s'approche de lui et applique la Pierre qui Accorde les Esprits sur son front. Réveillé par la fraîcheur de la gemme, il aperçoit Krystel comme dans un rêve. Dès lors, il ne lui importe plus du tout de séduire la belle courtisane, puisque son coeur ne bat plus que pour Krystel…





Science et Sorcellerie

Science et Sorcellerie

Les vestiges d'une science autrefois glorieuse sont omniprésents dans les aventures de Dorian Hawkmoon. Nombreuses sont les personnes qu'il rencontre qui sont dotées de connaissances parfois parcellaires de ces arcanes, souvent considérées par les contemporains comme de la sorcellerie. Ce chapitre propose de découvrir la science maladive et dénaturée qui a survécu au Tragique Millénaire, pour finir entre les mains de sorciers-savants déments, comme ceux de l'Empire Ténébreux.

La Science issue du Tragique Millénaire est très différente de celle du 20ème siècle. Basée sur des principes encore non découverts à notre époque ou au contraire leurs balbutiements, la Science est un délicat équilibre entre une avance technologique sophistiquée et un archaïsme médiéval. Comme, nous avons perdu les secrets de la taille du silex, le Sixième Millénaire ignore tout de la poudre, du béton et du plastique, mais voit la création d'armes basées sur le principe du laser ou permet les déplacements dimensionnels ou temporels.

Généralités

Tous les aventuriers commencent avec 2D6+6 points d'Intelligence. Cette caractéristique détermine un quota de points, appelé INT Libre, qui permet de mesurer le nombre de Secrets Technologiques et de Savoirs Scientifiques que l'aventurier peut avoir en mémoire à un instant donné. Lorsque l'INT Libre atteint zéro, l'aventurier ne peut plus rien mémoriser. Un Secret Technologique permet de concevoir un appareil ou de le réparer. Un Savoir Scientifique permet d'améliorer les performances d'une machine lors de sa création.

Un aventurier ne peut pas entreprendre la réalisation d'une machine dont il n'a pas le secret de fabrication en mémoire. S'il ne le connaît pas, il devra procéder à un apprentissage avec un maître, ou effectuer des recherches académiques à partir d'une bibliothèque ou des notes d'un autre savant. Une fois qu'il aura normalement appris le Secret Technologique, il pourra suivre la procédure de création habituelle. Les compétences Réparer/Concevoir et Potions lui seront indispensables tout au long de cette procédure. Un aventurier peut utiliser un appareil qu'il n'a pas conçu ou dont le Secret Technologique lui est inconnu après une étude plus ou moins longue à l'aide de la compétence Maîtrise Technologique. Reportez-vous à la description de cette compétence dans le chapitre Création du Personnage. Chaque Secret Technologique est chiffré en points de Complexité (COMP). Un savant ne peut concevoir un appareil dont la complexité dépasse ses facultés intellectuelles. Reportez-vous à la table suivante pour connaître les limites pratiques d'un personnage.

Limitation des Sciences

INT du savant	COMP max. des Secrets Technologiques
13	1
14	2
15	3
16	4
17	5
18	6
20	7
25	8
30	9
40	10

Exemple : *Neymar de Rouen a une INT de 17. Il ne peut donc entreprendre la création d'un artefact qu'en employant une COMP maximale de 5, si la COMP du Secret Technologique qu'il envisage d'utiliser est variable. Si la COMP du Secret Technologique est invariable et strictement supérieure à 5, Neymar ne pourra pas même l'apprendre.*



Limites de la Mémoire, Usage des Bibliothèques

Comme nous l'avons déjà écrit, l'INT Libre du savant détermine le nombre de Secrets Technologiques et de Savoirs Scientifiques qu'il peut avoir en mémoire. Les points de COMP (des Secrets Technologiques) comme les Niveaux de Maîtrise (des Savoirs Scientifiques) sont retranchés à l'INT Libre de l'aventurier.

Les connaissances acquises par un aventurier sont consignées à deux endroits sur feuille d'aventurier. Sur le recto, il note celles qu'il a en mémoire (leur total de points de COMP et de Niveaux de Maîtrise ne peut excéder son INT). Le verso est réservé à celles qu'il a consignées dans des notes, cahiers, grimoires ou bibliothèques. Pour apprendre de nouveaux Secrets et Savoirs lorsque son INT Libre est nulle, l'aventurier doit en bannir un ou plusieurs de sa mémoire. Il a toujours la possibilité de se les remémorer lorsqu'il le souhaite à raison de un point de COMP ou de un Niveau de Maîtrise par jour d'étude à partir du support écrit où les sciences ont été consignées.

- Les joueurs doivent noter les Secrets et Savoirs mémorisés, ainsi que les points de COMP et les Niveaux de Maîtrise associés, sur le recto de leur feuille d'aventurier. Les emplacements situés au verso sont réservés au contenu des notes, cahiers, grimoires ou bibliothèques du savant.

- Si les documents du savant sont volés, détruits ou perdus, il peut encore se souvenir des sciences qu'ils contenaient. Il a son INT x1 % de chance par semaine de se souvenir d'un des Secrets ou Savoirs (avec la totalité des points de COMP ou des Niveaux de Maîtrise) contenus dans les écrits perdus. Il a le droit à un jet par semaine et il choisit l'élément (savoir ou secret) dont il désire se remémorer en priorité.

- Certains Secrets Technologiques ont une COMP variable. Ceux-ci ne coûtent que le minimum possible d'INT Libre. Ainsi, le secret de la lance-feu, défini par 2-5 points de COMP, ne nécessite que 2 points d'INT Libre à mémoriser. Un Savoir Scientifique coûte toujours autant de point d'INT Libre que le Niveau de Maîtrise mémorisé.

Apprendre la Science

Recherches Académiques

Cette solution requiert les notes, cahiers, grimoires ou bibliothèques d'un autre savant. En outre, l'aventurier doit être à même de lire la ou les langues employées.

Le maître de jeu choisit un coefficient compris entre 1 et 3 qu'il applique ensuite au document. Plus le nombre est élevé, plus les sources sont de qualité. L'aventurier essaie alors de comprendre ou de recréer un Secret Technologique contenu dans le

Augmenter son Intelligence

Il existe trois moyens naturels d'améliorer son score d'INT. Le premier consiste à remporter une lutte INT: Caractéristique sur la Table de Résistance, face à un adversaire présentant un danger réel. La caractéristique adverse doit être supérieure à l'INT du savant.

Le deuxième nécessite d'obtenir un succès critique, à un moment ou à un autre de la partie, lors d'un jet d'Idée demandé par le maître de jeu. Un 01 à tout jet faisant intervenir la caractéristique INT (apprentissage d'un secret, etc...) donne exactement le même résultat.

Le maître de jeu peut également accorder une augmentation d'INT au savant s'il élabore seul et à partir de rien un nouveau Secret Technologique. Il lui appartient néanmoins de fixer les termes exacts de l'augmentation.

Ces trois méthodes permettent de cocher la case d'INT sur la feuille d'aventurier. Après une semaine de temps de jeu, le savant a le droit d'effectuer un jet d'expérience. S'il parvient à obtenir un résultat inférieur ou égal à 21 sur un D100, la caractéristique augmente de 1 point.

Une autre solution consiste à absorber des drogues qui augmentent provisoirement l'INT. Elles ont généralement des effets secondaires désagréables, comme la paranoïa, le désespoir ou l'accoutumance, qui peuvent contrarier les avantages gagnés par l'absorption de la drogue. Enfin, il est possible de recourir à une intervention chirurgicale (voir Injection Neuronale, plus loin dans ce chapitre), mais il faut trouver un autre savant désireux de pratiquer l'intervention. Et comme l'occasion est trop belle de se débarrasser d'un rival ...



document. Le maître lance secrètement un D10 qu'il multiplie par la COMP du sujet. Le résultat obtenu correspond au nombre de semaines nécessaires à l'aventurier pour tenter de comprendre le sujet. Retirez une semaine par tranche de 50 % de compétence détenue par l'aventurier dans la langue d'étude. Les recherches ne peuvent jamais prendre moins d'une semaine.

Une fois les semaines d'étude écoulées, lancez un D100. Le jet est réussi sur un résultat inférieur ou égal à l'INT de l'aventurier multiplié par le coefficient de la bibliothèque. Si le jet est réussi, l'aventurier a appris le secret ou le savoir recherché et l'inscrit dans ses documents personnels (ne pas oublier de la consigner sur le recto et le verso de la feuille d'aventurier). Si le jet est manqué, il doit passer 1D10 fois la COMP semaines de plus à des recherches et expérimentations complémentaires avant de pouvoir tenter un nouveau jet d'INT.

- Si le but des recherches est la création d'un nouveau Secret Technologique, il faut également réussir un jet en Monde Ancien pour aboutir. Les Savoirs Scientifiques ne s'inventent pas.

- Si le but de la recherche est de comprendre le fonctionnement détaillé ou de copier un objet déjà existant que le savant a entre les mains, le temps d'étude et d'expérimentation est égal à la COMP de l'objet en semaines. La recherche se déroule alors dans un atelier ou un laboratoire d'essai, plutôt que dans une bibliothèque. Au terme de cette durée, le savant peut tenter un jet sous son INT pour ajouter le secret permettant la construction de l'objet sur sa feuille de personnage.

- Si l'INT de l'aventurier ne lui permet pas d'appréhender la COMP minimale du Secret Technologique recherché, le jet d'apprentissage est automatiquement manqué.

Etude des Documents d'un Rival ou d'un Confrère

Les notes, cahiers, grimoires et bibliothèques des savants sont des recueils de connaissances, de formules, de récits d'expérience. Ils sont souvent volumineux, la connaissance qu'ils renferment étant plus intuitive que descriptive. Tous les aventuriers ayant connaissance d'un Secret Technologique ou d'un Savoir Scientifique sont invités à rédiger un document renfermant ces connaissances. Par convention, un tel document est implicitement mis à jour au fur et à mesure de l'étude ou de l'apprentissage de l'aventurier.

Ces documents permettent aux savants de bénéficier d'une connaissance de la science bien supérieure à celle que leur accorde leur INT Libre. Les bibliothèques ne sont sujettes à aucune taille maximale. Rien ne peut restreindre leur contenance. Les langues employées pour l'écriture des grimoires sont celles de leur auteur, bien que ceux-ci préfèrent parfois employer des langues archaïques, plus précises dans leur description ou plus aptes à les rendre indéchiffrables par les non initiés.

- En supposant que la lecture du document ne lui pose aucun problème, le joueur de l'aventurier doit, pour apprendre un Secret Technologique contenu dans un grimoire ne lui appartenant pas, réussir un jet inférieur ou égal à son INT x1 sur 1D100 et ce, à raison d'un jet par période de trois semaines d'étude. En cas de succès, le procédé est mémorisé et prêt à l'emploi. Pour apprendre un Niveau de Maîtrise dans un Savoir Scientifique détaillé dans un tel document, la procédure est la même mais la durée d'étude triplée.

- Si l'INT de l'aventurier ne lui permet pas d'appréhender la COMP minimale du Secret Technologique détaillé, le jet d'étude est automatiquement manqué.

- Il est possible de commencer à écrire ou à recopier un document à tout moment.

Recevoir un Enseignement Scientifique

Dans l'Europe de Dorian Hawkmoon, seuls les sages et les philosophes enseignent la science pour ce qu'elle peut apporter de bénéfique aux hommes. Malheureusement, ces gens sont extrêmement rares. La plupart des détenteurs de la connaissance sont ambitieux et désirent ardemment le pouvoir. Ils se tiennent à l'écart, complotent et visent la domination mondiale. L'époque de Hawkmoon a vu naître de nombreuses vocations de savants fous, ceux de Granbretanne n'étant pas les moindres.

Avare de son savoir, il est rare qu'un savant accepte de prendre un apprenti. S'il y consent, le prix à payer est toujours supérieur à la valeur réelle de l'enseignement. De plus, à moins d'être altruiste ou obligé (dans ce cas les chances d'apprentissage sont d'INTx2 plutôt que x1), il n'explique que rarement dans son intégralité la procédure à suivre pour la mise en oeuvre d'un des Secrets Technologiques ou Savoirs Scientifiques enseignés.

Pour limiter la concurrence, un savant essaie de ne pas enseigner les Savoirs Scientifiques. De plus, il confie rarement des informations touchant au Monde Ancien, car un apprenti bien documenté peut apprendre tout seul.

- Il peut s'avérer plus rapide d'apprendre un Secret Technologique auprès d'un professeur que de le créer ou de le déchiffrer à partir d'un grimoire ou d'une bibliothèque. Pour ce faire, le professeur en question doit connaître le secret enseigné. Un apprenti ne peut apprendre qu'un secret à la fois. Son joueur lance un D100 une fois par semaine de temps de jeu. En cas de résultat inférieur ou égal à son INT x1, la technique est mémorisée et prête à l'emploi. Pour apprendre un Niveau de Maîtrise dans un Savoir Scientifique auprès d'un maître, la procédure est la même mais la durée d'étude est triplée.

- Si l'INT de l'étudiant ne lui permet pas d'appréhender la COMP minimale du Secret Technologique enseigné, le jet d'apprentissage est automatiquement manqué.



• En échange de son enseignement, un professeur peut demander le secret d'une technique qui lui est inconnue, se servir de l'apprenti comme homme à tout faire pendant une période généralement très longue, ou l'envoyer en quête d'un composant ou d'un ingrédient très rare.

• La concurrence est telle dans ce milieu, qu'il arrive régulièrement qu'un apprenti tue son maître après avoir tiré de lui tout son savoir. Après avoir pillé ou s'être approprié son antre, il part parfois en quête d'un nouveau maître.

Science du VIème Millénaire

Un aventurier n'aura pratiquement jamais l'occasion de se spécialiser dans un type unique de science. Chaque savant garde si précieusement ses connaissances que, lorsqu'il rencontrera un rival, l'aventurier cherchera sûrement à apprendre ses plus fines astuces, quelles qu'elles soient. Ce n'est qu'avec l'accumulation de toutes les recettes, combines, expériences et hypothèses de travail que le savant peut prétendre avoir approché la Connaissance.

Dans tout ce qui suit, on va parler de la fabrication de machines, quelle que soit la science impliquée : mécanique, énergétique, alchimie ou biologie. Par exemple, lors d'une expérience de greffe biologique, la «machine» sera le bénéficiaire de la greffe, la «création» sera l'intervention chirurgicale, etc. La terminologie est donc très générale.

Les Laboratoires

La recherche, l'apprentissage d'un Secret Technologique ou d'un Savoir Scientifique, se déroulent habituellement dans une bibliothèque ou une salle de classe. Par contre, la construction de machine ou les expériences nécessaires à la compréhension de la technique étudiée, nécessite un laboratoire (ou atelier) approprié. Il existe quatre sciences principales et donc quatre types d'ateliers : mécanique, énergétique, alchimique et opératoire.

Les secrets découverts par le savant font appel à un matériel spécifique. Celui-ci est indispensable à la parfaite mise en oeuvre du secret technologique appris. Plus la technique à employer est complexe, plus le laboratoire doit être approvisionné. De la même manière qu'un Secret Technologique est défini par des points de COMP, un laboratoire (pour un type de science) est décrit par une Qualité (Qual) correspondant à la COMP maximale dont il permet la réalisation.

Ainsi, la réalisation d'un ornithoptère (COMP 7 en mécanique) nécessitera un laboratoire de Qual égale à 7 au minimum. La table qui suit résume le matériel contenu par l'atelier à une Qual donnée.

• Même l'Empire Ténébreux n'a pas la science nécessaire pour produire des laboratoires de Qual supérieure à 8. Les Qual supérieures sont des vestiges du passé, que l'on ne trouve que dans des ruines irradiées ou des sites archéologiques similaires. N'autorisez jamais un aventurier à acheter ou à construire des ateliers d'une telle Qual.

• Un laboratoire d'une Qual donnée dispose également du matériel apparaissant aux Qual inférieures.

• Tous les outils et machines outils cités sont des équivalents grossiers de ceux d'avant le Tragique Millénaire. Leurs précisions sont toujours inférieures et leurs tailles plus imposantes.

• L'obtention d'une Qual supérieure fera souvent l'objet d'une aventure indépendante.

Acquisition d'un Laboratoire

La plupart du temps, l'aventurier aura à construire son propre atelier. Il peut néanmoins l'acheter à un rival désireux de prendre sa retraite. Il appartient alors au maître de jeu de déterminer si une telle opportunité survient. L'ultime solution consiste à le voler, ce qui risque de poser des problèmes de transfert, les labos étant difficilement transportables. Le mieux à faire consiste encore à annexer un laboratoire existant.

Table des Prix d'Acquisition d'un Laboratoire

Qual à acquérir	Prix en souverains
1	1 000
2	1 500
3	2 000
4	2 500
5	3 000
6	3 500
7	4 000
8	4 500



Description des Laboratoires par Science et par Qualité

Qual	Mécanique	Energétique	Alchimique	Biologique
1-2	Outils de base et instruments pour travailler le bois.	Testeurs de charge, tournevis, pinces coupantes, conducteurs non isolés.	pH-mètre, casseroles aux formes spéciales.	Ciseaux, scies, scalpels, écarteurs, attelles, seringues, bandages et compresses, alcool pour stérilisation des outils.
3-4	Petite forge et atelier de fonderie.	Conducteurs isolés, fer à souder, ampèremètre et voltmètre, générateur à propulsion animale ou naturelle.	Quelques acides et bases, équivalent d'un bec benzène.	Table en bois et en cuir, orientable.
5-6	Equivalent d'une machine à tourner et à fraiser. Capable de réaliser une certaine précision mécanique. Pompe hydraulique ou pneumatique. Vérins, capteurs, séquenceurs.	Ohmmètre, composants élémentaires (résistances, diodes...), batterie ou accumulateur.	Cornues, alambics très évolués et en verre très résistants, filtres efficaces.	Eclairage auxiliaire orientable, microscope grossier, nécessaire de prise de sang et de transfusion sanguine, analyseur sanguin.
7-8	Machines de rectification. Excellente précision mécanique. Gros matériel hydraulique ou pneumatique.	Testeur universel, composants élaborés (équivalents des circuits imprimés et des diodes zener...).	Analyseur sophistiqué (savoir la composition d'un produit), laboratoire ventilé.	Equivalent d'un réfrigérateur contenant du sang et des tissus, bocaux de conservation des organes.
9-10	Appareils fonctionnant sur le principe de l'électro érosion ou sur la découpe laser ou par jet d'eau.	Oscilloscope, générateur autonome, composants évolués (puces, microprocesseurs...).	Laboratoire ventilé et à température constante, production autonome des produits de base.	Scanner, encéphalogramme, local aseptisé, caissons de survie ou de régénération.
Transportabilité	Qual 1-2	Qual 1-6 sauf le générateur, nécessitant une charrette	Qual 1-4	Qual 1-2 mais Qual 3-4 facile à improviser

En cas d'achat, les prix conseillés sont résumés sur la table page précédente. Pour posséder un atelier à une Qual donnée, il faut d'abord avoir ou acquérir les Qual inférieures.

• Partant de rien, un savant devra donc réunir 7 000 souverains pour acquérir un atelier de Qual 4. Plus tard, il devra verser 3000 souverains supplémentaires pour acquérir la Qual 5.

• Ces investissements sont à effectuer pour chacun des quatre types de laboratoires : mécanique, énergétique, alchimique et biologique. Il devient vite évident que seuls de grandes nations ou des empires, comme celui de Granbretanne, pourront acquérir des ateliers de Qual 8.

• Si l'aventurier désire construire lui même son laboratoire, il ne lui en coûte que la moitié des sommes indiquées pour une Qual donnée, mais il doit passer un temps considérable à sa réalisation, sanctionnée par une utilisation réussie de Réparer/Concevoir. Le niveau de Qual à acquérir est multiplié par un mois pour savoir le temps nécessaire à sa réalisation. La Qual 2 nécessite deux mois de travail, et la Qual 5 cinq mois de travail. Comme pour l'achat, il faut posséder les niveaux de qualités inférieures avant de se lancer dans la construction du suivant.

• Hypothèse a été faite que l'argent est une denrée relativement rare. Multipliez les prix indiqués par deux ou trois si l'argent coule à flots dans vos campagnes.

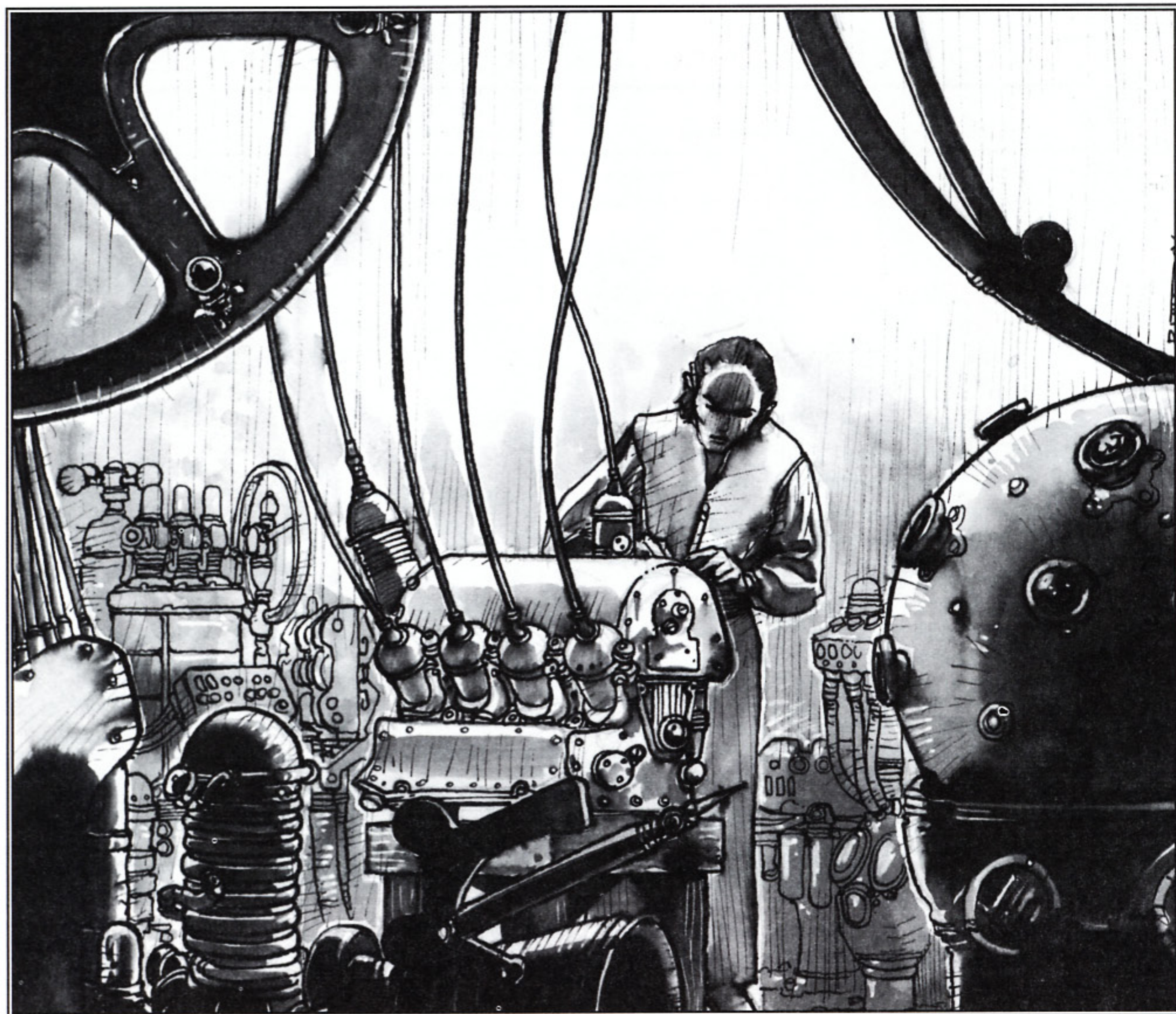
Création d'un Objet Technologique

Procédure Générale

Il faut au préalable connaître le Secret Technologique régissant la création de l'objet, ainsi que tous les secrets pré-requis qui s'y rapportent. S'ils ne sont pas connus, il faudra procéder à des recherches académiques, à l'étude du grimoire d'un savant, ou encore à l'apprentissage auprès d'un maître. Une fois le secret acquis, la production peut commencer.

• Le Secret Technologique mis en oeuvre ne devra en aucun cas avoir une COMP supérieure à celle autorisée par le score d'INT du savant. Consultez la Table de Limitation des Sciences.

• Certains Secrets sont caractérisés par une COMP variable. Avant de commencer la procédure de création, l'aventurier décide du niveau de COMP qu'il désire appliquer, à concurrence



du maximum autorisé par la Table de Limitation des Sciences. Son choix est fonction de l'efficacité qu'il veut obtenir, de ses limitations budgétaires ou de son temps libre.

• La fabrication est divisée en autant d'étapes que la machine a de points de COMP.

• Une utilisation réussie de la compétence Réparer/Concevoir (pour les sciences relevant de la Mécanique, de l'Energétique, ou de la Biologie) ou Potions (pour celle relevant de l'Alchimie), détermine le succès de la réalisation de l'étape. Un échec implique que l'étape entière doit être recommencée et qu'un jet sur la Table des Défauts est effectué. Une maladresse cause la destruction totale de l'appareil, qui devra être reconstruit à partir de rien.

• La qualité du laboratoire influe sur les jets des compétences Réparer/Concevoir et Potions. Chaque point de Qual supérieur à la COMP de la machine apporte un bonus de + 10 % aux jets de compétences. Plus sévère, chaque point de Qual inférieur au COMP du procédé induit une pénalité de - 20 % aux jets de compétences.

Défauts de Fabrication

La maîtrise de la technologie est une chose toute relative, même pour de grands savants comme le baron Kalan de Vitall. Les créations technologiques sont rarement parfaites et présentent souvent des effets secondaires compensant leurs propriétés quasi miraculeuses.

• Lors de la réalisation d'une étape, un échec dans l'utilisation des compétences Réparer/Concevoir ou Potions implique que l'étape devra être recommencée dans son intégralité et qu'un jet sur la Table des Défauts devra être effectué.



• Au cours de la même étape, seul le premier échec génère un défaut. Les éventuels échecs ultérieurs renforcent le défaut initial. Si les effets du défaut ne sont pas cumulables, seul le défaut initial de l'étape est pris en compte. Il n'existe donc au maximum qu'un seul type de défaut pour une étape donnée.

• Construire un objet d'une certaine COMP sans avoir un laboratoire de qualité suffisante induit automatiquement des défauts. A la fin de la production, effectuez un jet sur la Table des Défauts par point de différence : COMP-Qual. Les défauts ainsi déterminés peuvent se cumuler avec d'autres.

• Si l'objet doit être produit en série (grâce au Savoir «Production facilitée» comme les lances-feu ou les ornithoptères du Ténébreux Empire), chacun des articles présentera les mêmes défauts que le prototype, en plus de ceux éventuellement obtenus en cours de production des répliques.

Création Relevant de Différentes Sciences

Par exemple, pour un Secret Technologique basé sur Energétique et Alchimie, la première étape sera considérée Energétique, la deuxième Alchimique, la troisième à nouveau Energétique, etc.

Chacune des étapes sera réalisée avec la compétence correspondante : Réparer/Concevoir pour les sciences mécaniques, énergétiques ou biologiques, et Potions pour les sciences alchimiques. Un échec entraîne immédiatement un jet sur la Table des Défauts en employant la colonne appropriée à l'étape de réalisation.

Tous les laboratoires doivent avoir la qualité nécessaire pour réaliser la COMP totale de l'objet. Pénalités et bonus sont cumulatifs. Ainsi, une COMP 5 à réaliser avec des laboratoires de Qual 3 et 6 respectivement induisent un modificateur de -40+10=-30 % et deux tirages automatiques dans la colonne appropriée de la Table des Défauts.

Encombrement

Une fois réalisée, chaque machine se voit dotée d'une TAI permettant de lui attribuer un poids. Cette TAI est basée sur le temps absolu (en semaines, sans tenir compte des échecs de production) passé à sa réalisation, multiplié par un nombre dépendant du type de procédé : 3 pour la mécanique ; 1 pour l'énergétique ; 0,25 pour l'alchimie et 0 pour la biologie, les changements ayant le plus souvent lieu à l'intérieur d'un corps possédant déjà une TAI.

Néanmoins, pour des greffes d'ailes ou de bras supplémentaires, n'hésitez pas à augmenter la TAI du sujet de l'expérience selon votre appréciation. En tant que maître de jeu, n'hésitez pas à décréter une TAI supérieure ou inférieure selon la nature de l'objet. En effet, ces valeurs ne sont qu'indicatives et conduiraient à des lances-feu de TAI 15, ce qui est peu réaliste mais plus crédible pour des canons-feu, si elles étaient appliquées avec rigueur.

Durée de Réalisation

La durée de fabrication croît avec la COMP de l'appareil. Multipliez la COMP de l'étape par une semaine pour connaître le temps de travail effectif pour en venir à bout. Ainsi, la quatrième étape de la fabrication d'un objet nécessite quatre semaines de travail et la cinquième, cinq semaines. Le temps total passé à la réalisation de l'objet correspond donc à la somme du temps passé à celle de chaque étape.

Pour les disciplines biologiques, l'intervention chirurgicale dure la COMP de l'étape en heures, le reste du temps en semaines étant considéré comme de la convalescence.

• Si aucun problème n'intervient pendant l'intervention, Chirurgie Faciale (COMP 2) nécessite 3 heures d'opération au biologiste et 3 semaines de convalescence à l'opéré.

• Pendant sa convalescence, un individu ne peut pas exercer d'efforts importants. Toutes ses compétences sont divisées par 2.

Le temps de travail peut être réparti entre plusieurs savants. Néanmoins, l'échec de l'un dans l'utilisation des compétences Réparer/Concevoir et Potions implique également l'échec de ses collaborateurs pour l'étape en cours (un seul jet est effectué sur la Table des Défauts). Un savant ne peut pas procéder à la réalisation d'une étape supérieure tant que ses collègues n'ont pas terminé leur partie de l'étape précédente.

Coût de Production

Le prix de revient d'un objet est de 500 souverains par semaine passée au travail pour les procédés mécaniques et énergétiques. Les procédés alchimiques et biologiques ne coûtent respectivement que 300 et 200 souverains par semaine, mais peuvent nécessiter l'acquisition d'ingrédients rares ou difficiles d'accès.

• A nouveau, hypothèse a été faite que l'argent est une denrée rare. Multipliez les prix indiqués par deux ou trois, à votre convenance.

• Les étapes renouvelées suite à des jets manqués en Réparer/Concevoir ou Potions ne coûtent que le quart de la somme normale par semaine.

• Ces prix correspondent à la réalisation de prototypes (ce qu'ils restent à jamais la plupart du temps). Les objets reproduits en série grâce à Production Facilité peuvent voir leurs coûts chuter de moitié (les prix peuvent baisser davantage dans certains cas).



Modifier un Objet Déjà Existant

Le sorcier qui veut entreprendre la modification doit connaître le Secret Technologique (ainsi que tous les pré-requis) approprié à l'objet. Si celui-ci est basé sur une COMP variable qui n'a pas été exploitée à son maximum (par exemple, Lance-Bille utilisé à 3 quand le max. est 4), il est alors possible de l'améliorer. Il suffit de reprendre la réalisation là où elle a été abandonnée, après une étude égale en semaines à la COMP déjà atteinte (qui ne sera pas comptabilisée pour la détermination du poids).

Le sorcier peut également souhaiter faire profiter sa création technologique d'un Savoir Scientifique nouvellement acquis. Après la période d'étude de rigueur, il doit réussir un jet en Réparer/Concevoir ou en Potions, selon ce qui est approprié.

Option : *le maître de jeu est libre de déterminer un coût en temps et en argent approprié à ce genre de modification majeure. Un échec dans l'utilisation de la compétence peut ruiner l'appareil.*

Exemple de Création d'un Artefact

Grâce au Secret Technologique Lance-Bille (1-4), Janus l'automaticien construit pour un duc spanyar une arme destinée à la guerre. La science impliquée est la Mécanique. Pour des raisons de discrétion, il est contraint de travailler dans le laboratoire personnel du duc. Il ne dispose donc que d'un Laboratoire Mécanique de Qualité 3.

Avec sont INT de 17, Janus aurait pu fabriquer un objet de COMP 5. Mais comme le duc ne lui alloue que des fonds limités, il se contentera d'une COMP 3 qui ne nécessite qu'une INT de 15.

La réalisation est donc segmentée en trois étapes. Avec sa DEX de 15, Janus a une compétence Réparer/Concevoir de 60 %. Il commence la production.

- **Etape1 :** au bout d'une semaine de travail et de 500 souverains, Janus obtient un 22 sur son jet de compétence. L'étape a donc été réalisée sans incident.

- **Etape 2 :** au bout de deux semaines de travail et 1 000 souverains, les choses ne se déroulent pas aussi bien, car il manque son jet de compétence. Le tirage dans la colonne Mécanique de la Table des Défauts donne 24 : Coincement 10 %. Il passe donc deux semaines de travail supplémentaires et investit à nouveau 250 (le quart de 1 000 pièces d'argent) souverains. Cette fois, il réussit son jet. S'il l'avait à nouveau raté, le défaut aurait empiré et serait devenu Coincement 20 % et il aurait été obligé d'investir à nouveau temps et argent pour tenter de réaliser cette étape.

- **Etape 3 :** trois semaines plus tard et 1 500 souverains ayant été à nouveau ponctionnés dans le trésor ducal, Janus réussit son jet de compétence.

L'objet a donc bien été réalisé. Il s'agit d'un Lance-Bille, baptisé le Briseur de Vie. Il a nécessité huit semaines de 50 heures de travail et 3 250 souverains. La portée est de 35 mètres, mais les dégâts de 2D6 seulement. Le maître de jeu accorde à l'arme une taille correspondant à celle d'un fusil.

Après un conflit meurtrier de plusieurs semaines contre un baron rebelle, le duc juge que le Briseur de Vie n'est pas assez puissant, éprouvant des difficultés à traverser les armures de plaques des chevaliers spanyars. Il ordonne à Janus de l'améliorer. Celui-ci se plaint bien sûr du laboratoire trop pauvre dans lequel il est obligé de travailler, mais aussi des ressources financières insuffisantes. Le duc ayant pillé le manoir du baron félon, il consent une rallonge budgétaire.

- **Etape 4 :** la modification de certains organes internes pour permettre l'évolution du Briseur de Vie d'une COMP 3 à la COMP 4 demande à Janus 3 semaines de labeur. Enfin prêt, il procède à la modification des caractéristiques de l'appareil, ce qui lui prend encore 4 semaines et 2 000 souverains. Son jet en Réparer/Concevoir est 41, ce qui aurait été suffisant dans des conditions normales. Malheureusement, il cherche à obtenir une COMP 4 avec un Laboratoire de Qual 3. Il subit donc une pénalité de 20 % à sa compétence qui tombe à 40 %. C'est donc un échec et il effectue un nouveau jet sur la Table des Défauts, obtenant 68 : Environnement Hostile 10 %. Le maître de jeu décide que le système de propulsion de la bille n'est pas assez puissant. Lorsque le vent souffle, l'utilisateur subit une pénalité de 10 % à sa chance d'attaque. Recommençant l'étape, Janus travaille 4 semaines de plus, dépensant à nouveau 500 souverains. Heureusement pour lui, il obtient cette fois 04 à son jet de compétence. Son travail est terminé.

Comme le Briseur de Vie a été réalisé avec un Laboratoire de Qualité 3 alors que sa COMP est de 4, il en résulte un tirage supplémentaire sur la Table des Défauts. A nouveau, Janus obtient Coincement, portant les chances de blocage à 20 %.

En résumé, le Briseur de Vie a nécessité 19 semaines de travail et 5 750 souverains. Il a une portée de 35 mètres pour 3D6 points de dégâts. Une arme respectable. Cependant, il a 20 % de chance à chaque tir de se bloquer et, lorsqu'il y a du vent, son propriétaire perd 10 % à ses chances d'attaque. Heureusement, le duc est actuellement en paix et il n'utilisera donc pas le Briseur de Vie avant longtemps.

Le Secret Technologique de la machine ne doit pas être obligatoirement en mémoire lorsque l'utilisation de la compétence Réparer/Concevoir est appelée. Les défauts comportant des résultats entre crochets [ ] sont cumulatifs et peuvent être tirés plusieurs fois. Par exemple, si le Défaut Energétique Surchauffe est tiré trois fois, il y a 05 % de chance cumulatif par utilisation d'exploser en infligeant 6D6 points de dégâts dans un rayon de 3 mètres.





Table des Défauts

D100	Mécanique	Energétique	Alchimique	Biologique
01-10	**Spécial.** Le maître de jeu choisit un défaut ou en invente un nouveau. Dans 20 % des cas, le défaut est mineur et n'influe pas sur les performances de l'objet.	**Spécial.** Le maître de jeu choisit un défaut ou en invente un nouveau. Dans 20 % des cas, le défaut est mineur et n'influe pas sur les performances de l'objet.	**Spécial.** Le maître de jeu choisit un défaut ou en invente un nouveau. Dans 20 % des cas, le défaut est mineur et n'influe pas sur les performances de l'objet.	**Spécial.** Le maître de jeu choisit un défaut ou en invente un nouveau. Dans 20 % des cas, le défaut est mineur et n'influe pas sur les performances de l'objet.
11-20	**Consommation :** les consommations énergétiques sont augmentées de [10 %].	**Consommation :** les consommations énergétiques sont augmentées de [10 %].	**Effervescent :** pétille en permanence, même une fois ingéré (troubles gastriques gênants : [-5 %] dans toutes les compétences pendant [1D6] jours).	**Destruction d'organe :** une fonction, un organe, ou une capacité sont perdus par le sujet.
21-30	**Coincement :** [10 %] de chance à chaque utilisation de se bloquer et de casser un mécanisme vital (Réparer/Concevoir pour remettre en état).	**Environnement hostile (au choix du maître) :** perte de performance une fois dans le milieu hostile : perd [10 %] de ses capacités ou diminue de [10 %] le score de compétence nécessaire à son utilisation.	**Environnement hostile (au choix du maître) :** perte de performance une fois dans le milieu hostile : perd [10 %] de ses capacités ou diminue de [10 %] le score de compétence nécessaire à son utilisation.	**Environnement hostile (au choix du maître) :** perte de performance une fois dans le milieu hostile : [-10 %] dans toutes les compétences du sujet.
31-40	**Délicat :** tout choc risque de fausser le mécanisme. 10 % de chance cumulative à chaque coup qu'il cesse de fonctionner (Réparer/Concevoir pour remettre en marche).	**Explose** lors de la première utilisation (dégâts [1D6] dans un rayon de 6 mètres autour de la machine).	**Effet retardé :** les effets escomptés n'apparaissent qu'au bout de [1D3-1] rounds.	**Effet contraire :** une tare vient compenser la propriété gagnée par le sujet de l'expérience (perte de [10 %] dans une compétence ou de [1D3-1] dans une caractéristique).
41-50	**Effet retardé :** le déclenchement de l'effet a lieu [1D3-1] rounds après activation.	**Fragile :** tout choc détruit définitivement le mécanisme.	**Effets secondaires :** une altération spectaculaire de la peau, une décoloration des yeux ou des cheveux, des nausées violentes sont quelques effets temporaires.	**Effets secondaires :** un cancer de la peau, une décoloration des yeux ou des cheveux, une importante perte de poids sont quelques effets permanents.
51-60	**Encombrant :** la taille et la masse de l'objet augmentent de [10 %].	**Mal isolé :** à moins de porter des gants protecteurs, l'utilisateur endure [1D2] points de dégâts à chaque utilisation.	**Faible dosage :** il faut [20 %] de produit en plus pour obtenir les effets escomptés.	**Inertie :** la faculté nécessite un temps de réponse de [1D3-1] rounds (jet de Dextérité pour agir normalement).
61-70	**Environnement hostile (au choix du maître) :** perte de performance une fois dans le milieu hostile : perd [10 %] de ses capacités ou diminue de [10 %] le score de compétence nécessaire à son utilisation.	**Panne :** il y a 05 % de chance cumulatif par utilisation qu'une panne survienne, empêchant toute utilisation (Réparer/Concevoir pour remettre en état).	**Fumée :** produit une fumée colorée et/ou odorante lors de l'utilisation.	**Insatiable :** le sujet doit manger [10 %] de nourriture en plus à chaque repas.
71-80	**Explose** lors de la première utilisation (dégâts [1D6] dans un rayon de 6 mètres autour de la machine).	**Pollution :** dégage un bruit inquiétant ou une odeur d'ozone peu discrets à chaque utilisation.	**Instable :** explosif si secoué. [2D6] points de dégâts dans un rayon de 3 mètres.	**Paralysie :** [10 %] de chance (à tirer chaque jour) de subir une paralysie ou une perte de moyen importante (à fixer par le maître de jeu ; jet de Chance à chaque round pour agir normalement).
81-90	**Panne :** il y a 05 % de chance cumulatif par utilisation qu'une panne survienne, empêchant toute utilisation (Réparer/Concevoir pour remettre en état).	**Surchauffe :** 05 % de chance cumulatif par utilisation d'exploser ([2D6] points de dégâts dans un rayon de 3 mètres). Deux rounds de repos diminuent de 05 % les chances d'explosion.	**L'effet contraire** à celui attendu se produit.	**Sensible :** développe des allergies, ne supporte plus le contact physique, devient sensible à la lumière, etc... (jet de Chance à chaque round pour agir normalement).
91-100	**Pollution :** génère à l'utilisation de la fumée nauséabonde, de bruyants cliquetis ou des fuites d'huile ou de vapeur.	**Temps de chauffe :** l'appareil doit chauffer [1D6-1] rounds avant d'être utilisé, sinon explosion.	La substance entraîne une **mutation** visible (à la discrétion du maître de jeu ; 50 % que ce soit une Tare ou une Malformation).	Le sujet de l'opération **meurt.**



Secrets Technologiques

Les machines et réalisations technologiques de l'après Tragique Millénaire suivent les impératifs d'une mode singulière. Tous les appareils, des plus utiles aux plus dévastateurs, sont décorés et ornés d'une façon très recherchée. Les matériaux sont presque toujours nobles : le cuivre, l'argent, l'or, le platine, le bronze se mélangent au plomb et au fer ; des rubis, des diamants, des émeraudes, des opales, de l'onyx, du lapis-lazuli le disputent aux gravures, ciselures, entrelacs et bas-reliefs recherchés. Les formes des machines elles-mêmes l'empruntent invariablement à des animaux exotiques comme les lions, les éléphants, les chameaux, ou encore à des créatures mythiques comme les dragons, griffons, phénix, manticores, minotaures et satyres.

Les savants du Ténébreux Empire sont assistés par des artisans dont les talents incommensurables ont façonné leurs ornithoptères jusqu'à leur donner la forme de griffons ou de vautours, ciselé des appareils torturés rappelant des tigres ou des manticores, transformé les jaquemarts des horloges en automates obscènes et excentriques, déformé des cornues et des alambics en leur prêtant des courbes sinueuses et improbables. La richesse de l'Empire, fruit du pillage de l'Europe, est telle qu'aucun effort d'économie n'est jamais envisagé quant à la décoration de ses machines. L'esthétisme baroque le dispute au fonctionnel, dans une véritable redécouverte de la conceptualisation même de la science.

- Certaines des machines décrites ci-dessous sont directement inspirées des romans de Michael Moorcock.

- La liste n'est pas exhaustive, l'âge d'or ayant précédé le Tragique Millénaire ayant vu l'invention de nombreuses merveilles. Le maître de jeu doit au préalable valider tout Secret Technologique non apparu durant sa campagne ou venant de publications diverses.

- Une même élaboration ne peut être dotée que d'un seul et unique secret technologique à moins que le savant ne dispose du Savoir Scientifique «Combinaison d'Effets». Il n'y a pas de limitations au nombre de Savoirs Scientifiques participant à l'élaboration d'un objet.

- Une machine peut être équipée d'autant de sources d'énergie que son concepteur le désire. N'oubliez pas de prendre en compte l'encombrement et la masse des sources d'énergies, si c'est approprié.

- Au mieux, une machine ne peut être actionnée qu'une fois par round. Certaines nécessitent l'utilisation réussie d'une compétence particulière.

- Un Secret Technologique donne toutes les connaissances nécessaires à son utilisateur pour sa mise en oeuvre et la réparation de la machine. Si la panne est critique (à l'appréciation du maître de jeu), la réparation dure autant d'heures que de points de COMP initialement investis dans la machine. De plus, elle est sanctionnée par la réussite d'un jet en Réparer/Concevoir.

Accumulateur (3)

Discipline : Alchimique.
Pré-requis : Acide.

Des produits chimiques cohabitent dans un réceptacle en métal. La réaction de ces substances est à l'origine d'une différence de charge et, de fait, un courant électrique est transmis à l'aide de conducteurs à un autre appareil. Les accumulateurs sont rechargés à l'aide d'un générateur. Ils sont assez souvent de faible encombrement.

Les piles fonctionnent sur le même principe général, mais transforment de façon irréversible l'énergie chimique en électricité. Elles sont d'autonomie réduite, de puissance moindre et non rechargeables. D'une COMP de 2 seulement, elles relèvent du même Secret Technologique.

Acide (1-3)

Discipline : Alchimique.
Pré-requis : Aucun.

Il existe trois types d'acides : peu corrosifs (COMP 1), moyennement corrosifs (COMP 2), et extrêmement corrosifs (COMP 3). Consultez les règles concernant les acides page 86 pour connaître la protection apportée par les armures. La compétence Lancer peut s'avérer utile.

Ailes Mécaniques (5)

Discipline : Mécanique.
Pré-requis : Mécanisme à Ressorts.

Il s'agit d'une paire d'ailes (simulant celles d'un oiseau, d'un papillon ou d'une chauve-souris) actionnées par la force musculaire. Le système de démultiplication de la force est insuffisant pour propulser l'appareil par temps calme. Les vents ascendants sont nécessaires pour tout déplacement prolongé. Sans vent, l'utilisateur se pose très rapidement. Des jets de Dextérité (multiplicateur de x1 à x5 selon les conditions ; à la discrétion du maître de jeu) peuvent s'avérer utiles.

Arme Sonique (2-5)

Discipline : Energétique.
Pré-requis : Aucun.

C'est une longue tige métallique dotée d'une crosse de bois à un bout, et d'un miroir parabolique à l'autre extrémité. La version de base a une portée de 10 mètres et une VIR de 2D6. La cible doit réussir un jet de CON:VIR sur la Table de Résistance. En cas d'échec, elle sombre dans l'inconscience. Une maladresse





Table Récapitulative des Secrets Technologiques

Secrets de la Vie et des Corps	Coût	Discipline
Acide	(1-3)	Alchimique
Drogues [variable]	(var.)	Alchimique
Poison	(1-6)	Alchimique
Virus	(2-6)	Biologique
Gaz	(1)	Alchimique
Transmutation	(3)	Alchimique

Secrets du Corps Physique	Coût	Discipline
Chirurgie Faciale	(2)	Biologique
Greffe Musculaire	(2)	Biologique
Hormone de Croissance	(2)	Biologique
Injection Neuronale	(2)	Biologique
Insensibilité	(2)	Biologique
Mutation [variable]	(var.)	Biologique
Stimulation Nerveuse	(2)	Biologique

Voies des Transports	Coût	Discipline
Ailes Mécaniques	(5)	Mécanique
Dirigeable	(3)	Mécanique
Fouisseur	(3)	Mécanique
Ornithoptère	(7)	Mécanique
Submersible	(4)	Mécanique

Voies de la Guerre	Coût	Discipline
Arme Sonique	(2-5)	Energétique
Canon-Feu	(3-7)	Energétique
Canon Réfrigérant	(4)	Energétique
Foudre	(3)	Energétique
Lance-Billes	(1-4)	Mécanique
Lance-Feu	(2-5)	Energétique
Lance-Flammes	(2-5)	Alchimique
Paralyseur	(4-6)	Energétique

Sciences Médicales	Coût	Discipline
Cataplasme Miraculeux	(1)	Alchimie
Cercueil de Restauration	(10)	Alch., Bio et En.
Drogues Médicinales	(var.)	Alchimie
Emplâtre Régénérant	(1)	Alch. et Bio.
Unité de Soins	(3)	Alch. et Bio.

Secrets du Million de Sphères	Coût	Discipline
Déphasage Dimensionnel	(8-12)	Energétique
Déphasage Temporel	(8-12)	Energétique

Sources d'énergie	Coût	Discipline
Accumulateur	(3)	Alchimique
Générateur	(3)	Energétique
Générateur à Fusion	(10)	Energétique
Mécanisme à Ressorts	(1)	Mécanique
Moteur à Combustion Interne	(4)	Mécanique
Moteur à Propulsion Animale ou Nat.	(2)	Mécanique
Moteur à Vapeur	(3)	Mécanique
Panneaux Solaires	(5)	Energétique

Secrets du Corps Spirituel	Coût	Discipline
Modeleur de Souvenirs	(5)	Energétique
Sondeur Mental	(5)	Energétique

Secrets de l'Automatique	Coût	Discipline
Automate	(4)	Mécanique
Calculateur	(3)	Mécanique
Intelligence Artificielle	(3-10)	Energétique
Robot	(4+)	Mécanique
Senseurs	(4)	Energétique

Outils utilitaires	Coût	Discipline
Bouée	(1)	Mécanique
Héliographe	(2)	Méca. et Ener.
Horloge	(2)	Mécanique
Mégaphone	(2)	Energétique
Métier à Tisser	(3)	Mécanique
Phonographe	(3)	Mécanique
Typographeuse	(3)	Mécanique
Vaporisateur	(1)	Mécanique

Potions et Secrets Alchimiques : Complémentaires ou Redondants ?

La compétence Potions permet à l'utilisateur de concevoir des drogues, des poisons, des philtres, etc. à partir de composants naturels spécifiques, comme certaines plantes ou minéraux particuliers dont les propriétés intrinsèques déterminent la puissance ou les effets du produit. Sans l'ingrédient idoine, la potion est impossible à réaliser ou ses effets sont très dilués. L'utilisateur de la compétence Potions n'a pas besoin de comprendre comment ses drogues produisent un effet sur leur usager.

Les secrets alchimiques font essentiellement appel à des composants neutres artificiellement réalisés en laboratoire. C'est leur amalgame qui produit un effet spécifique. Celui-ci dépend totalement de la volonté du sorcier. L'alchimiste doit parfaitement comprendre comment la drogue va agir sur le système nerveux ou cérébral de son usager avant de pouvoir l'élaborer.

En résumé, Potions convient très bien aux Jeunes Royaumes d'Elric qui regorgent de plantes magiques ou médicinales offrant un large éventail de possibilités. Le monde des plantes du Tragique Millénaire est considérablement plus réduit (si l'on excepte les plantes mutantes), aussi les alchimistes sont-ils obligés de créer artificiellement les effets désirés. L'inspiration (le Chaos) est le moteur des Jeunes Royaumes, la logique (la Loi) est celui de la Terre d'Hawkmoon.



implique la perte de 1D6 points de vie. Si la marge de réussite est inférieure ou égale à 15 %, la cible est étourdie et n'a plus la possibilité d'agir durant un round. Si la marge est supérieure, le seul effet est une nuisance sonore sans conséquence. Une arme sonique fait automatiquement fuir les animaux percevant les ultrasons. Chaque point de COMP au-delà du minimum double la portée, ajoute 1D6 points de VIR ou augmente la marge provoquant l'étourdissement de 5 %. Nécessite un Accumula-teur pour une autonomie de 20 tirs. Une compétence d'armes est nécessaire.

Automate (4)

Discipline : Mécanique.
Pré-requis : Mécanisme à Ressorts.

Ce Secret Technologique permet la fabrication d'une machine, le plupart du temps en bois et en bronze, imitant les mouvements d'un être vivant. L'automate se déplace sur un parcours immuable et accomplit toujours les mêmes gestes. Un rail, des cames et de nombreux rouages permettent de réaliser cet étonnant miracle. L'automate n'a aucune forme de volonté propre et ne peut en aucun cas accomplir un geste non prédéfini lors de la conception.

La plupart du temps, les automates font office de jaquemarts, frappant les heures avec un marteau sur la cloche d'une horloge. Des sorciers inventifs leur ont donné d'autres fonctions, et certains automates se sont mués en pièges redoutés par les voleurs ou les pilleurs de tombes.

Bouée (1)

Discipline : Mécanique.
Pré-requis : Aucun.

Des petits flotteurs constitués par du liège et des outres d'air empêchent l'utilisateur de couler. Selon les circonstances, les flotteurs apportent un bonus en Natation atteignant +25 %.

Calculateur (3)

Discipline : Mécanique.
Pré-requis : Aucun.

Le savant est en mesure de créer un calculateur mécanique. Celui-ci est capable d'effectuer des calculs simples (les quatre opérations) avec une rapidité étonnante. Des calculs plus complexes (notamment de trigonométrie) prennent plus de temps. Un système de cartes perforées (utilisable pour toutes les tâches automatisables, comme le pilotage des métiers à tisser, des orgues de barbarie...) permet de programmer certaines tâches artisanales. Ces séquences et leur exécution sont parfaitement prédéfinies, avec un score de compétence limité au score même du programmeur. Ainsi, un automaticien qui programme un orgue de barbarie avec un score de 40 % en Art [Musique], verra son instrument jouer seul comme un musicien doté d'un score de compétence de 40 %. Les calculateurs ont souvent une TAI de 1D6.

Canon-Feu (3-7)

Discipline : Energétique.
Pré-requis : Lance-Feu.

Ces gigantesques fûts de céramique doivent être tractés jusqu'au champ de bataille. Fonctionnant sur le même principe que les lances-feu, leur puissance en fait des armes de guerre parmi les plus destructrices de l'époque de Dorian Hawkmoon. La version de base a une portée de 200 mètres et effectue 5D6 points de dégâts dans un rayon de deux mètres. Une cible touchée s'embrase automatiquement si elle peut brûler (consultez le chapitre sur le Système de Jeu au sujet du feu). Chaque point de COMP au-delà du minimum ajoute 50 mètres à la portée, accroît le rayon d'effet d'un mètre, ou augmente les dégâts de 1D6 points. Une capacité de perce-armure de 5 (voir le chapitre Combat) par point de COMP total investi est attribuée à cette arme.

La température autour d'un canon-feu en activité est pratiquement suffoquante et les artilleurs sont vêtus le plus légèrement possible. De tous les royaumes d'Europe, le Ténébreux Empire est celui qui a porté l'efficacité des canons-feu à son paroxysme. Cependant, les autres royaumes capables de les développer ne les ont jamais boudés. Nécessite un Accumulateur pour une autonomie de 5 tirs. Une compétence d'armes est nécessaire pour toucher une cible particulière.

Canon Réfrigérant (4)

Discipline : Energétique.
Pré-requis : Aucun.

Cet assemblage étrange de globes en verre, verts et pourpres, est doté d'un bec en forme de cloche à une extrémité. Une fois actionné, l'objet génère une sphère blanche qui tombe et rebondit au hasard une dizaine de mètres devant l'appareil. Un froid intense émane de ces sphères dans un rayon de quatre mètres. Toute créature dans le rayon d'action est instantanément transformée en statue de givre. Un jet de Chance réussi indique pour la cible que la sphère a rebondi dans une autre direction. Si elle est consciente du danger, elle peut tenter un jet de Dextérité difficile (DEX x3) pour sortir de la zone d'effet de la sphère. Nécessite un Accumulateur pour une autonomie de 5 tirs. Une compétence d'armes est nécessaire pour toucher une cible particulière.

Cataplasme Miraculeux (1)

Discipline : Alchimie.
Pré-requis : Drogues Médicinales.

L'application de ce cataplasme sur une blessure fraîche (datant de moins d'une semaine, non-imputable au feu, à l'acide, au poison ou à la maladie) rétablit 1D3 points de vie supplémentaires. Le cataplasme s'associe à l'utilisation de la compétence Médecine Rudimentaire, des drogues médicinales, des unités de soins ou à la mutation Régénération. Un seul cataplasme peut être appliqué par jour à la même blessure. On ne peut pas récupérer plus de points de vie que la blessure n'a occasionner de points de dégâts.

Cercueil de Restauration (10)

Discipline : Biologique, Alchimique, Energétique.
Pré-requis : Drogues Médicinales, Narcotiques et Stimulantes, Cataplasme Miraculeux, Emplâtre Régénérant, Mutation [Régénération].

Ce savoir permet l'élaboration d'un cercueil de métal et de verre dans lequel les maux d'un sujet sont patiemment traités. Le convalescent est placé en animation suspendue le temps de la guérison. Il baigne intégralement dans une sorte de liquide pré-natal respirable sans assistance par n'importe quelle créature terrestre.

Le patient regagne 1D6 points de vie par jour, 1D3 points de caractéristique par semaine, 10 % des tissus perdus en trois semaines. Les blessures graves peuvent être traitées si elles ne remontent pas à plus d'une semaine. Le patient peut même être ramené à la vie si son décès ne remonte pas à plus de sa CON en minutes. Le mort ne reprendra conscience qu'au terme de la restauration totale et inconditionnelle de son corps physique. Si elle s'avère impossible, la résurrection l'est également.

Cette technologie miraculeuse n'est maîtrisée que par les scientifiques amarekhains des Kampps. L'Asiacommunista ou l'Australia disposent peut-être d'équivalents moins performants, pour une COMP identique. Nécessite cinq Accumulateurs par jour de traitement.

Chirurgie Faciale (2)

Discipline : Biologique.
Pré-requis : Drogues Médicinales, Cataplasme Miraculeux.

Le visage du sujet est remodelé. Lors de l'opération, le chirurgien peut augmenter ou diminuer l'APP du patient de 1D6 points. Outre la possibilité de le rendre méconnaissable, il peut le vieillir ou le rajeunir, voire le faire paraître d'une nationalité différente. Après la première intervention, il y a 25 % de chance à chacune des suivantes que le modelage «saute», faisant perdre les points gagnés par ce procédé, plus 1D3 points supplémentaires. Toute nouvelle intervention est automatiquement vouée à l'échec, causant la perte définitive de 1D3 points d'APP à chaque tentative. Les chances de réussir un jet de Charisme doivent être recalculées.

Déphasage Dimensionnel (8-12)

Discipline : Energétique.
Pré-requis : Aucun.

Développée avant le Tragique Millénaire, cette technologie permet de projeter des objets dans d'autres dimensions. L'objet soumis à ses effets se met à luire d'une couleur pâle et laiteuse, devient transparent et disparaît dans un vacillement pour réapparaître dans une dimension voisine, dans un courant d'air proportionnel au volume déplacé.

Ce Secret Technologique permet de déphaser un volume dépendant de la COMP investie.

COMP	Volume déphasé
8	une personne
9	un cavalier ou un attelage
10	une habitation modeste ou une tour
11	un hameau ou un petit village
12	une cité ou une petite ville

Pour être manipulée, la machine permettant de réaliser ce prodige exige soit une bonne connaissance du Million de Sphères, soit des explications détaillées. Elle est bâtie autour d'un morceau de cristal synthétique, fruit de l'âge d'or de l'Europe, impossible à recréer. Le cristal puise lui-même l'énergie nécessaire dans le Million de Sphères pour s'activer et maintenir le volume déphasé.

Les entrées des anciens complexes scientifiques sont souvent munies de portes capables de se projeter ailleurs. Des machines capables de déphaser des villes entières, avec leur population et une bonne portion des terres avoisinantes, existent également. Par ce moyen, le peuple des ombres et plus tard les Kamargais, mirent respectivement hors de portée du Ténébreux Empire, Soryandum et Aigues Mortes. Les anneaux de Mygan de Llandar fonctionnent également suivant ce principe, ce qui permet au guerrier d'or et de jais de se déplacer à sa convenance sur Terre ou dans le Million de Sphères, au gré des besoins du Bâton Runique.

Déphasage Temporel (8-12)

Discipline : Energétique.
Pré-requis : Déphasage Dimensionnel.

Ce procédé permet à un véhicule (construit indépendamment) de «naviguer» dans un sens ou dans l'autre sur le Fleuve du Temps. Le baron Kalan de Vitall et Taragorm réalisèrent une pyramide volante qui leur permit de recruter avant leur rencontre avec Hawkmoon le comte Airain, Huillam D'Averc, le poète Noblegent et Oladahn des Montagnes, dans une tentative de vengeance contre lui. Dans sa version de base, ce procédé permet un déplacement de cinq ans vers le passé ou le futur. Chaque point de COMP au-delà du minimum permet de doubler la «portée navigable». A l'instar de Déphasage Dimensionnel, l'utilisation de ce procédé engendre de violents courants d'air. Nécessite un Accumulateur (rechargé par un Générateur à Fusion) pour une autonomie de 5 ans navigables. Peut nécessiter l'utilisation de la compétence Million de Sphères.

Dirigeable (3)

Discipline : Mécanique.
Pré-requis : Gaz.

Un ou plusieurs ballons (en soie très résistante) remplis d'air chaud font décoller une nacelle ou une structure plus imposante, dont la réalisation est indépendante. Pour se déplacer, le dirigeable est tributaire des vents, à moins de disposer d'un moyen de propulsion horizontal (de réalisation indépendante). Le contrôle de l'altitude se fait au moyen de lests et d'un système de chauffage. Nécessite la compétence Piloter [Dirigeable].



Drogues (variable)

Discipline : Alchimique.
Pré-requis : Aucun.

Il existe quatre types de drogues élaborées à partir de composants naturels (plantes ou minéraux pouvant nécessiter un jet de Monde Naturel et/ou une aventure pour être réunis), ou artificiels. Il existe un Secret Technologique propre à chacun des types de drogues développées sur la Terre du Tragique Millénaire : médicinales, narcotiques, psychotoniques, stimulantes. Certaines, à la discrétion du maître de jeu, peuvent provoquer une accoutumance physique. Les probabilités pour que cela se produise sont de 10 % par point de COMP utilisé dans la réalisation de la drogue. L'absorption simultanée de plusieurs doses augmentent la chance d'accoutumance : doublez ou triplez la probabilité d'accoutumance pour une double ou triple-dose.

Les signes de l'état de manque sont la transpiration, des tremblements musculaires, des douleurs et une angoisse mentale dus aux frissons de souffrance que la carence en drogue déclenche dans tout le corps de l'usager.

Il peut être dangereux d'absorber plusieurs doses de drogue en même temps ou dans un intervalle court (moins de deux heures). Le maître de jeu est libre de décider du seuil au-delà duquel il y a risque d'overdose mortelle pour l'usager d'une drogue. Une dose simple devrait être sans danger, une triple à coup sûr fatale. Mélanger l'usage de drogues différentes peut également être mortel.

Drogues Médicinales (variable)

Les drogues entrant dans cette catégorie affectent le corps. Certaines augmentent ou diminuent les scores de Force ou de Constitution. Elles permettent d'accélérer le processus de guérison en cas de blessure.

Chaque point de COMP peut exclusivement :

• Diminuer le temps de guérison d'une unité (l'échelle étant mois, semaine, jour, demi-journée, heure, demi-heure, minute, round). Un aventurier récupère habituellement 1D3 points de vie par semaine. Avec une drogue médicinale de COMP 3, il récupérera 1D3 points de vie en seulement une heure.

• Augmenter la FOR ou la CON de 1D3 points pour 1D3 heures au total. Les points de vie et le Modificateur aux Dégâts peuvent être modifiés. Tous les points de vie perdus au cours d'un combat le sont réellement. Si l'usager a perdu plus de points de vie qu'il n'en avait avant l'absorption de la drogue et qu'il ne s'est pas soigné entre temps, il peut s'écrouler mort une fois les effets de la drogue arrivés à leur terme. Par ailleurs, l'utilisation des drogues médicinales peut provoquer l'accoutumance.

• Permettre d'ignorer les effets d'une blessure grave pendant 1D10 mn par point de COMP.

• Permettre de ramener à la conscience un individu vivant, même si ses points de vie sont de deux ou moins. Un seul point de COMP suffit à l'obtention de cet effet.

Drogues Narcotiques (variable)

Ces drogues font montre de qualités relaxantes et anti-dépressives. Elles provoquent la somnolence ou un manque de coordination, et peuvent créer des interférences au niveau de la mémoire et de l'élocution. Les drogues narcotiques engendrent une dépendance physique. Les aliments dont se nourrissent les esclaves européens sont souvent imprégnés d'un narcotique destiné à les rendre passifs et dociles.

Les narcotiques ont une VIR de 1D6 par point de COMP. Ils affectent quiconque perd sa lutte CON:VIR sur la Table de Résistance. Même dans le cas d'une victoire, chaque point de COMP supplémentaire diminue de 5 % les scores de compétences dans trois groupe (Communication, Connaissance, plus un autre groupe au choix de l'alchimiste), afin de simuler les effets secondaires de l'absorption de la drogue. L'effet principal de la drogue peut être la docilité, le sommeil, etc. ou même la diminution de 10 % par point de COMP investi dans la réalisation du narcotique dans les scores de trois groupes de compétences, laissés totalement au choix de l'alchimiste (outre l'acquisition des points de VIR de la drogue).

Drogues Psychotoniques (1-4)

Ces drogues stimulent l'esprit ou altèrent les pensées, l'humeur, les émotions et la perception des couleurs, du temps et des sensations. Les drogues les plus faibles de cette catégorie produisent l'euphorie, un rire incontrôlable, des sourires figés, des conversations sans suite et un sentiment d'empathie. Les substances psychotoniques fortes entraînent des hallucinations et altèrent l'esprit.

Les savants utilisent ces drogues pour contrôler et, dans certains cas, détruire l'esprit des esclaves ou des cobayes. Ils les emploient tout autant pour leur propre plaisir. Les drogues psychotoniques entraînent rarement une dépendance physique, mais de nombreux usagers trouvent si attrayante la facilité d'accès à l'état procuré par la drogue qu'ils négligent ou refusent tout autre moyen d'atteindre ces plaisirs. Un usage fréquent et prolongé peut se traduire par une perte de mémoire, une dépression ou un effacement émotionnel, puis par un vague état de manque. La prise répétée de fortes doses de certains psychotoniques peut provoquer la psychose.

Parmi les effets principaux de la drogue, chaque point de COMP peut exclusivement :

• Donner 1D6 points de VIR à la drogue. Si la personne à qui elle est administrée perd la lutte CON:VIR sur la Table de Résistance, elle succombe alors aux états émo-





tionnels induits par la drogue psychotonique. L'effet principal est déterminé par l'alchimiste. La drogue peut engendrer des effets secondaires, comme une perte ou un gain dans les scores de certains, voire tous les groupes de compétences. Si l'usager réussit son jet de résistance, il subit des effets secondaires très mineurs, sans conséquence sur les scores de caractéristique ou de compétence.

• Augmenter/diminuer de 1D3 points les scores des caractéristiques INT ou POU, pour une durée de 1D3 heures. Les chances d'apprendre une nouvelle connaissance sont augmentées, ainsi que le nombre de points de magie disponibles de l'usager. Les points de magie sont réellement dépensés. Si l'usager utilise plus de points de magie qu'il n'en avait avant de prendre la drogue, il sombre dans l'inconscience dès la fin des effets de celle-ci.

Drogues Stimulantes (variable)

Les stimulants éveillent, excitent et donnent à l'utilisateur une impression d'énergie torrentielle, de joie et de contrôle de soi absolu. S'il est possible de compenser l'épuisement par l'absorption de stimulants, la plupart ne donnent qu'une vigueur temporaire ou illusoire. Ils peuvent également affecter les émotions, la coordination, le contrôle musculaire et les pulsions sexuelles. Les stimulants ébranlent parfois l'appétit, supprimant les affres de la faim jusqu'à ce que la drogue cesse de faire effet, moment où l'usager risque de s'évanouir d'inanition. Les stimulants provoquent un phénomène de dépendance, aussi des doses fortes ou régulières peuvent engendrer la folie des grandeurs ou une méfiance craintive. Les gros consommateurs de stimulants peuvent devenir agressifs ou nerveux et perdre le contrôle de certains petits muscles du visage ou de leurs membres.

Parmi les effets principaux de la drogue, chaque point de COMP peut exclusivement :

• Augmenter/diminuer de 1D3 points les scores des caractéristiques FOR, CON ou DEX, pour une durée totale de 1D3 heures. Consultez les drogues médicinales pour les effets sur la FOR ou la CON. Les chances de réussir un jet de Dextérité sont augmentées. Pendant les combats, l'usager ayant assimilé cette drogue dispose d'un nouveau nombre d'EDEX et frappe plus tôt ou plus tard.

• Repousser la fatigue physique d'une nuit de sommeil. La nuit suivante, l'usager doit dormir normalement ou absorber une nouvelle dose de stimulant. S'il se prive quatre nuits d'affilée de sommeil, l'usager perd définitivement 1 point de CON, POU ou DEX pour chaque nuit blanche suivante. Ces pertes représentent des dégâts physiques ou nerveux consécutifs au manque de sommeil. Les points perdus peuvent être récupérés par expérience ou entraînement. La première nuit de sommeil après l'absorption de ce stimulant l'usager dort huit heures, plus quatre heures par nuit de sommeil en retard.

• Repousser d'une journée les besoins nutritifs de son corps. Le lendemain, l'usager doit manger normalement ou absorber une nouvelle dose de stimulant. S'il se prive quatre jours d'affilé d'aliments, l'usager perd définitivement 1 point de TAI par journée de jeun suivante. Les points perdus peuvent être regagnés avec le temps, au rythme de 1 point tous les six mois d'alimentation correcte. Le premier repas après l'absorption de ce stimulant, l'usager doit manger jusqu'à être parfaitement repu.



Emplâtre Régénérant (1)

Discipline : Alchimique et Biologique.
Pré-requis : Drogues Médicinales, Cataplasme Miraculeux.

L'application d'un emplâtre sur une brûlure fraîche (moins d'une semaine) causée par du feu ou de l'acide accélère sa guérison (3D3 points de vie récupérés par semaine). Il restaure ou rehydrate les tissus perdus. Elle permet également de récupérer la moitié des points de caractéristique perdus suite à ce type de blessure. Passé le délai d'une semaine, les points de caractéristique sont définitivement perdus et les blessures cicatrisent au rythme normal de 1D3 points de vie par semaine.

Foudre (3)

Discipline : Energétique.
Pré-requis : Accumulateur.

Une micro-pile d'énergie est enchâssée dans le pommeau d'une épée ou dans la cavité creusée d'un bouclier, d'une partie du sol, d'une porte... n'importe quoi tant que l'objet est réalisé dans un matériau métallique. La pile est conçue pour décharger de toute son énergie en un seul coup, dès qu'un contact non isolé se produit avec l'objet. Si une arme de contact bénéficie de Foudre, son utilisateur doit porter des gants isolants ou des semelles appropriées, ou subir les mêmes effets que sa victime. Les dégâts causés par la décharge de la pile sont de 3D6 points de dégâts, les armures n'offrant pas de protection. Consultez le point de règles sur l'Etourdissement. Nécessite une Pile pour une autonomie d'une décharge. Une compétence d'armes appropriée peut s'avérer utile.

Fouisseur (3)

Discipline : Mécanique.
Pré-requis : Aucun.

Il s'agit d'une tête conique creusant un tunnel et évacuant la terre derrière et sur les côtés du véhicule. La vitesse de déplacement sous terre n'excède pas 5 km/h. En surface, la vitesse dépend du mode de propulsion du véhicule, dont la réalisation est indépendante. Nécessite un Moteur à Vapeur ou à Combustion Interne dont le carburant est renouvelé tous les 5 km creusés. La compétence Piloter [Fouisseur] est nécessaire.

Gaz (1)

Discipline : Alchimique.
Pré-requis : Aucun.

Une fois produit, le gaz est stocké dans un container. Il peut être toxique ou bénin, selon les effets désirés par le savant. Ses effets sont élaborés indépendamment, au moyen des Secrets Technologiques Drogues, Poison, Transmutation, Virus. Sa seule propriété peut simplement être plus léger/lourd que l'air. La compétence Lancer peut s'avérer utile, ainsi que le Secret Technologique Vaporisateur.

Générateur (3)

Discipline : Energétique.
Pré-requis : Aucun.

Le générateur doit être couplé à une source d'énergie mécanique pour être utile. Par l'intermédiaire de bobines de cuivre produisant un champ magnétique tournant, le générateur transforme l'énergie mécanique en électricité. Le générateur peut, à la discrétion du maître de jeu, alimenter plusieurs appareils en même temps.

Générateur à Fusion (10)

Discipline : Energétique.
Pré-requis : Générateur.

Il s'agit du type de générateur le plus évolué. Deux isotopes, mis en contact sous atmosphère pressurisée, provoquent la fusion des noyaux moléculaires, dégageant d'énormes quantités d'énergie. Un isotope d'hydrogène est nécessaire au phénomène de fusion, ainsi que l'alimentation continue en eau du générateur à fusion. Celui-ci ne produit pas de déchet toxique, à moins que l'enceinte de fusion ne soit ouverte ou détériorée. En ce cas, consultez le chapitre sur le Système de Jeu et consultez les effets d'une radioactivité mortelle. Plusieurs appareils peuvent être branchés en même temps sans souci des consommations spécifiques de chacun.

Greffe Musculaire (2)

Discipline : Biologique.
Pré-requis : Drogues Médicinales, Stimulantes, Cataplasme Miraculeux.

La puissance musculaire du sujet est sensiblement améliorée au moyen de l'injection d'un produit de synthèse ou par la greffe de muscles d'une provenance discutable. Chaque intervention donne au patient 1D6 points de FOR supplémentaires. Il ne peut pas gagner un nombre de points de FOR supérieur à son score originel de CON. Au delà, son coeur et ses poumons sont incapables d'irriguer ses muscles en sang et en oxygène. Le patient meurt, tous ses muscles tétanisés, au prochain gros effort. En prélevant des tissus musculaires sur le sujet (peut être pour les greffer sur un autre), le savant peut lui soustraire 1D6 points de FOR par intervention. Le Modificateur aux Dégâts doit être recalculé systématiquement.

Héliographe (2)

Discipline : Mécanique et Energétique.
Pré-requis : Aucun.

Cet appareil délivre des signaux lumineux sur de longues distances grâce à un langage codé de type morse. La lampe a la taille d'une lanterne et est tenue avec une seule main. Son système de volets métalliques est activé par une gâchette placée sur le pommeau. Ainsi, un utilisateur expérimenté peut émettre des messages lumineux complexes à une vitesse extraordinaire.



L'intensité lumineuse de la lampe est visible jusqu'à huit kilomètres de distance. Nécessite un Accumulateur pour une autonomie d'une centaine d'heures. Le maître de jeu peut exiger l'utilisation d'une Langue Etrangère pour la mise en oeuvre de l'héliographe. Les gardians kamargais se servent de ces instruments pour communiquer de tour à tour.

Horloge (2)

Discipline : Mécanique.
Pré-requis : Mécanisme à Ressorts

Il s'agit d'une machine mesurant le temps écoulé et indiquant l'heure grâce à un cadran numéroté. Le rouage motorisant le système est entraîné par un balancier, rythmant les secondes. Lorsqu'il est immobile, l'horloge est arrêtée. Du fait de son Mécanisme à Ressorts, le balancier doit être relancé que tous les jours. Taragorm possède à Londra des milliers d'horloges de taille, de forme, de précision différentes. Il a également construit des astrolabes simulant la course des corps stellaires. Son casque même est une Horloge en parfait état de marche ! Le beau-frère de Taragorm, le baron Meliadus, est également un amateur d'horloges.

Hormone de Croissance (2)

Discipline : Biologique.
Pré-requis : Drogues Médicinales, Cataplasme Miraculeux.

C'est un sérum mis au point pour faciliter la croissance du sujet, même à l'âge adulte. Chaque injection fait gagner au patient 1D6 points de TAI en autant de semaines que le chiffre indiqué par le dé. Le sujet ne peut gagner ainsi un nombre de points de TAI supérieur à son score originel de CON. Au delà, son coeur n'est plus assez fort pour irriguer le cerveau et il meurt au bout de quelques jours. Les points de vie et le Modificateur aux Dégâts doivent être recalculés systématiquement.

Injection Neuronale (2)

Discipline : Biologique.
Pré-requis : Drogues Médicinales, Psychotoniques, Cataplasme Miraculeux.

Le cerveau du patient double de taille, gonflant de même sa capacité de mémoire et de raisonnement, grâce à l'injection d'un produit de synthèse à base de liquide céphalo-rachidien ou à la greffe d'une fraction de cerveau dont l'origine est discutable. Il augmente son INT de 1D6 points. Le sujet ne peut gagner ainsi un nombre de points d'INT supérieur à la moitié de son score originel d'INT. Au-delà, son cerveau est si gigantesque qu'il n'est plus assez oxygéné. A moins d'être artificiellement maintenu en vie, le patient meurt au bout de quelques heures. La diminution des facultés mentales est également possible et rend alors le sujet plus malléable ou docile. Chaque intervention fait perdre 1D6 points d'INT au patient. Les chances de réussir un jet d'Idée, d'apprendre un Secret Technologique ou un Savoir Scientifique, ou d'augmenter une compétence doivent être recalculées en conséquence.

Insensibilité (2)

Discipline : Biologique.
Pré-requis : Drogues Stimulantes, Cataplasme Miraculeux.

Le sujet est pratiquement lobotomisé. Il devient insensible à la douleur, à la fatigue, aux émotions et aux pulsions instinctives. Par contre sa CON augmente de 1D6 points par intervention. Le sujet ne peut pas gagner ainsi un nombre de points de CON supérieur à son score originel de POU. Au-delà, il est totalement lobotomisé et ne vaut pas mieux qu'un zombie. Sans assistance, il meurt en quelques jours. Le savant peut aussi «siphonner» la vitalité du sujet, lui faisant perdre 1D6 points de CON à chaque intervention. Les points de vie doivent être recalculés systématiquement.

Intelligence Artificielle (6)

Discipline : Energétique.
Pré-requis : Calculateur.

La savant est en mesure de créer un calculateur électronique (encore appelé ordinateur) dont les performances sont très supérieures, en termes de rapidité, à celles d'un calculateur mécanique. Il possède un faux score d'INT égal à 1D6, qui n'est pas comparable avec l'INT des personnages. L'INT d'un ordinateur permet de définir trois choses. La première est sa capacité de stockage : un point d'INT représente une Unité de Mémoire, soit l'équivalent d'un livre de 200 pages environ. La seconde chose est sa capacité de raisonnement, qui représente les différents types de programmes mémorisés. Et enfin, l'INT d'un ordinateur représente son niveau de sophistication et de rapidité. Cela permet de connaître le temps qu'il met pour arriver à bout d'un calcul ou d'un algorithme. Pratiquement, le temps mis par un ordinateur pour exécuter un travail est égal à celui qu'il faudrait à un humain pour effectuer le même calcul, mais divisé par l'INT de l'ordinateur. Le savant peut associer en série plusieurs ordinateurs de sa conception. Le score d'INT est alors égal à la somme de l'INT de chaque calculateur. Les défauts sont cumulables. Ainsi, deux ordinateurs associés présentant, l'un 20 % de chance de tomber en panne, l'autre 10 %, ont 30 % de chance de tomber en panne à chaque utilisation.

Le Secret Technologique inclue la réalisation d'un écran cathodique rustique ainsi que celle d'un périphérique de saisie comme un clavier. Nécessite un Accumulateur pour une autonomie de 10 heures divisées par l'INT du calculateur, ou un générateur de courant. La TAI de l'ordinateur est égale à son INT.

Une variante prisée par les savants les plus déments, et relevant du même Secret Technologique, consiste à utiliser des cerveaux prélevés sur des humains ou des animaux. La COMP d'une telle manipulation est fixée à 4, et fait appel tant à l'Energétique qu'à la Biologie. Le score d'INT du donateur devient celui du cerveau électronique [3D6 pour un humain, entre 3 et 5 pour un animal] dont la TAI excède rarement 3 points. En contrepartie, l'association de plusieurs ordinateurs «organiques» n'est pas possible. Les autres limitations propres aux calculateurs électroniques restent valables.



Lance-Billes (1-4)

Discipline : Mécanique.
Pré-requis : Mécanisme à Ressorts.

Le lance-billes est composé d'un tube de bronze ornementé et muni d'un pommeau. Une culasse permet de charger la munition, dans le cas présent une bille de plomb. La gâchette libère les ressorts qui propulse la bille. Le système se réarme à la fermeture de la culasse lors de l'introduction d'un nouveau projectile. La portée de base de cette arme est de 20 mètres. La bille de plomb occasionne 1D6 points de dégâts. Chaque point de COMP au-delà du minimum ajoute 15 mètres à la portée ou augmente les dégâts de 1D6 points. Une compétence d'armes est nécessaire.

Lance-Feu (2-5)

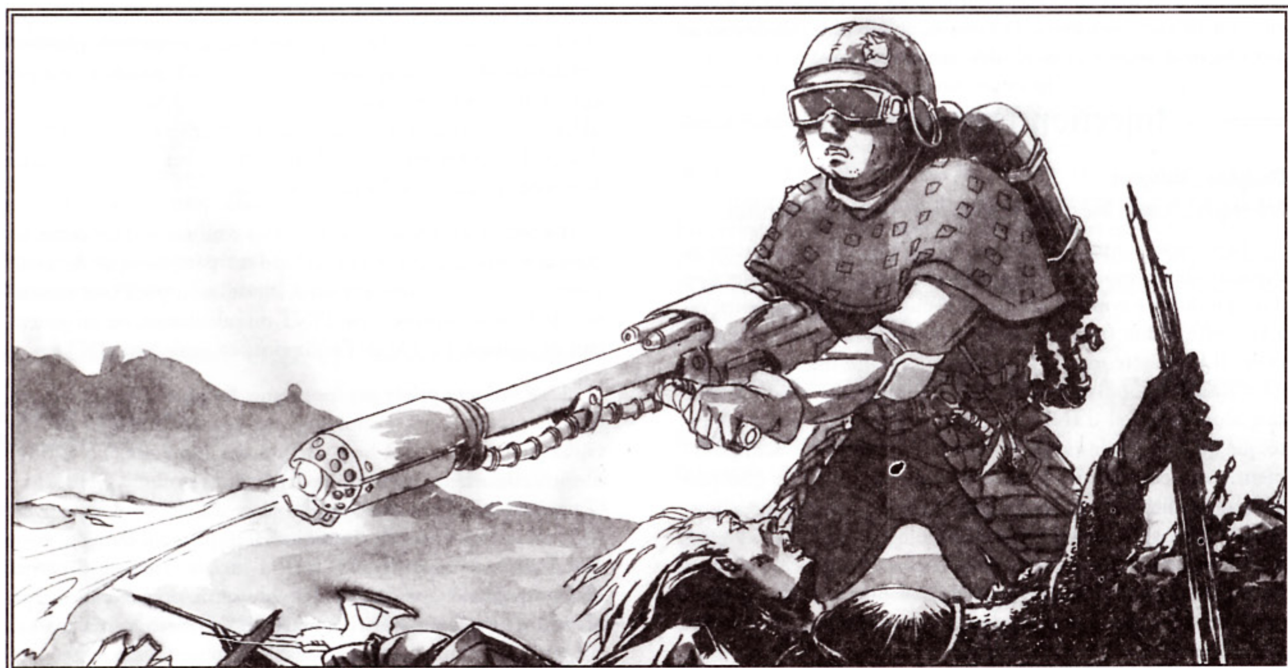
Discipline : Energétique.
Pré-requis : Aucun.

Cette courte lance est munie d'un joyau (qui commande le tir) à l'une de ses extrémités et d'une couverture torsadée de céramique ou de rubis à l'autre. Des flammes dansent au bout de la lance. Elles se transforment en un rayon calorifère une fois projetées par ce mécanisme délicat. La portée de base est de 50 mètres, pour des dégâts de 2D6 points. Chaque point de COMP au-delà du minimum augmente la portée de 50 mètres ou ajoute 1D6 points de dégâts. Si elle porte des vêtements inflammables, la cible d'une lance-feu doit réussir un jet de Chance, ou s'embraser, endurant 1D6 points de dégâts par round jusqu'à ce que le feu soit éteint. Une armure de métal protège normalement d'une telle attaque, mais une fois touchée, sa température augmente presque jusqu'à fusion. La cible endure 1D3 points de dégâts par round jusqu'à ce qu'elle parvienne à retirer son armure brûlante. Nécessite un Accumulateur pour une autonomie de 20 tirs. Une compétence d'armes est nécessaire. L'arme a besoin d'un Accumulateur pour une autonomie de 40 tirs à 2D6 points de dégâts. L'utilisateur peut modeler les dégâts en réglant l'intensité de sa lance-feu avant le tir. L'arme peut causer jusqu'à 5D6 points de dégâts, le tireur choisissant l'importance des dégâts infligés : 1D6 (soit l'équivalent de 1/2 tir par rapport à l'autonomie), 2D6, 3D6 (1,5 tirs), etc. Enfin, au-delà de la portée maximale de la lance-feu, 10 mètres parcourus par le rayon diminuent son intensité d'un dé. Par exmple, une lance-feu granbretonne (dégâts 5D6, portée 50 mètres) tirant au maximun de son intensité n'effectuera que 3D6 points de dégâts à une cible située à 70 mètres.

Lance-Flammes (2-5)

Discipline : Alchimique.
Pré-requis : Vaporisateur, Gaz.

Il s'agit d'un réservoir contenant un liquide très léger (autonomie 10 tirs). Un tuyau flexible part du bas de la réserve d'alcool. Il est terminé par un corps métallique doté d'une gâchette. A son extrémité, un vaporisateur crache en permanence une petite flamme bleutée. Une pression sur la gâchette fait jaillir un jet d'alcool enflammée. La portée de base est de 5 mètres, pour des dégâts de 2D6 points. Chaque point de COMP au-delà du minimum ajoute 5 mètres à la portée ou augmente les dégâts de 1D6 points. Si elle porte des vêtements inflammables, la cible d'un lance-flammes doit réussir un jet de Chance, ou s'embraser, endurant 1D6+2 points de dégâts à chaque round jusqu'à ce que le feu soit éteint. Les matériaux inflammables de l'environnement s'embrasent automatiquement. Une compétence d'armes est nécessaire.





Mécanisme à Ressorts (1)

Discipline : Mécanique.
Pré-requis : Aucun.

Cet assemblage de ressorts, de biellettes et d'engrenages ne peut délivrer son énergie mécanique que pendant un temps relativement court. Une molette permet de remonter le système et de le maintenir sous tension. En libérant le mécanisme, celui-ci produit translations et/ou rotations. Il doit être remonté avant chaque nouvelle utilisation lorsque la tension est relâchée.

Mégaphone (2)

Discipline : Energétique.
Pré-requis : Aucun.

Grâce à cet appareil, la voix de l'orateur est amplifiée plusieurs fois. Elle peut ainsi porter sur plusieurs centaines de mètres tout en restant compréhensible. Les mégaphones sont utiles à la guerre pour relayer les ordres ou lors des allocutions publiques des souverains. Nécessite un accumulateur ou une pile pour une autonomie de deux heures de discours. Les ornithoptères granbretons sont tous équipés d'un mégaphone. Le porte-voix (COMP 1) relève d'un Secret Technologique analogue, basé sur une discipline mécanique relevant du même secret technologique. Il permet d'amplifier la voix de l'orateur jusqu'à être audible à plusieurs dizaines de mètres. Les hérauts et les annonceurs publics utilisent parfois de tels instruments.

Métier à Tisser (3)

Discipline : Mécanique.
Pré-requis : Aucun.

Cette machine en bois entrelace des fils de trame et de chaîne jusqu'à obtention d'un textile. Des pédales actionnent les lisses qui, à l'aide de peignes, permettent de réaliser le tissu final. Sa cadence est améliorée par des artisans inventifs, rapprochant l'Europe du Tragique Millénaire de l'ère industrielle. Partant de ce procédé, de rares sorciers, maîtres en métallurgie (Artisanat : Forgeron 101 %), ont réussi à tisser des fils métalliques constituant des armures presque aussi efficaces que des cottes de maille, en leur conservant une souplesse et une légèreté étonnantes. Ces armures sont d'autant plus prisées qu'elles sont rares et chères.

Modeleur de Souvenirs (5)

Discipline : Energétique.
Pré-requis : Sondeur Mental.

Cette machine imposante est dotée d'un heaume en forme de cloche à appliquer sur le crâne du sujet. Elle permet de modifier des souvenirs, d'en implanter de nouveaux ou de modifier subtilement ceux existant déjà. Une visionneuse permet de voir défiler les images liées à ces souvenirs, et de les altérer grâce aux commandes cristallines de la machine en réussissant un jet de Sagacité (une maladresse détruit l'esprit du sujet).

Le sujet peut résister aux effets de la machine en réussissant un jet d'INT x3. En cas d'échec, ses souvenirs sont retouchés à la convenance du savant. En cas de maladresse, l'esprit du sujet est détruit. La personne continuera à vivre à l'état de légume. Le processus de retouche de la mémoire nécessite une heure par point de POU que le sujet possède. Nécessite cinq Accumulateurs pour une autonomie d'un modelage.

Moteur à Combustion Interne (4)

Discipline : Mécanique.
Pré-requis : Aucun.

Un carburant est enflammé dans un compartiment clos, son explosion mettant en mouvement un ou plusieurs pistons dont l'énergie mécanique est récupérée aux moyens d'engrenages, de crémaillères et de pistons. Bruyant, polluant, mais efficace. Son autonomie en carburant dépend de la taille de son réservoir.

Moteur à Propulsion Animale Ou Naturelle (2)

Discipline : Mécanique.
Pré-requis : Aucun.

La force animale, celle des rivières ou du vent actionnent un système d'engrenages et de crémaillères. Les moulins à eau ou à vent sont conçus sur ce principe. C'est une des sources d'énergie mécanique les plus faciles à créer et elle peut aisément être couplée à un générateur pour l'obtention d'un courant électrique. Sa régularité dépend de la vitesse du vent, du débit du cours d'eau ou de l'état de santé des animaux employés. Son encombrement et le type de propulsion rendent ce moteur inamovible.

Moteur à Vapeur (3)

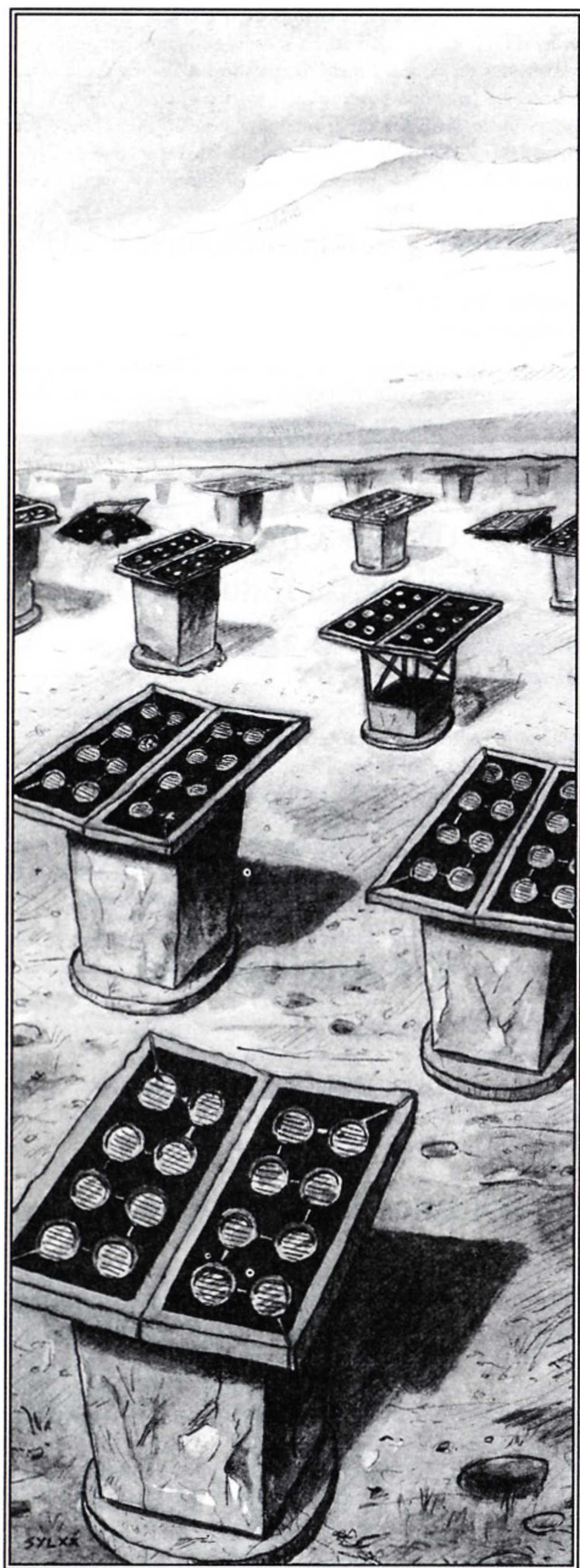
Discipline : Mécanique.
Pré-requis : Aucun.

De l'eau est portée à ébullition et le dégagement de vapeur entraîne pistons et engrenages. L'autonomie du Moteur à Vapeur est limitée par ses besoins en eau et en charbon.

Mutation [variable] (variable)

Discipline : Biologique.
Pré-requis : Drogues Médicinales, Cataplasme Miraculeux.

Le savant décide de doter son cobaye d'une Mutation qu'il a étudiée (recherches académiques, expériences, apprentissages...). Les facultés disponibles sont consignées dans le chapitre sur les Mutations. Il existe un Secret Technologique distinct par Mutation. Leur COMP est égale aux points de Mutations de la faculté. Le biologiste ne peut conférer à une créature vivante un nombre de points de Mutation infini. La limite naturelle est fixée au tiers du score de CON maximum que le cobaye pourraitt obtenir lors de sa création. Par exemple, un



cobaye humain qui détermine son score de CON à l'aide de 3D6 au moment de sa création ne pourra pas recevoir plus de 6 points de Mutation.

Si les points de Mutation atteignent la moitié du score de CON de la créature, celle-ci ne reconnaît plus son corps et doit réussir un jet de Chance difficile (POU x3) à chaque nouvelle utilisation de ce Secret Technologique ou sombrer dans la folie. Elle devient alors dangereuse et furieuse. Elle cherche à s'échapper et à tuer le biologiste qu'elle sait instinctivement responsable de son état.

Si le biologiste s'obstine à implanter à son cobaye plus de points de Mutation que ne le permet la limite naturelle du Secret Technologique, le sujet d'expérience meurt immédiatement.

Chaque fraction acquise de trois points de Mutations entraîne automatiquement un tirage sur la Table des Tares et des Malformations, à moins que le savant ne parvienne à réussir un jet de Chance.

Exemple : *un biologiste de POU 15 (jet de Chance à 75 %) implante pour 10 points de Mutation sur un cobaye non-humain. Cela nécessite donc quatre jets sur la Table des Tares et des Malformations. Il réussit deux jets de Chance sur les quatre que le maître de jeu lui demande, réduisant à deux le nombre de tirages sur la table.*

Ornithoptère (7)

Discipline : Mécanique.
Pré-requis : Ailes Mécaniques, Moteur à Combustion Interne.

Ce véhicule aérien en métal imite le vol des oiseaux. Il emprunte sa forme aux vautours, corbeaux, cygnes ou hérons, ou encore aux griffons, phénix et dragons mythologiques. Lourds et peu gracieux, les ornithoptères sont difficiles à manier par vents violents. Ils peuvent atteindre des vitesses de pointe de plus de 50 km/h. Les ornithoptères nécessitent une motorisation à combustion interne et leur réservoir de carburant leur assure une autonomie d'au moins 400 km.

Ce carburant a pour particularité d'exploser avec un étrange bruit sec lorsque les ornithoptères s'écrasent ou sont détruits. *Armure : 4 pour les engins de plaisance, 12 pour les engins de guerre. Points de vie : 150.* Les ornithoptères granbretons peuvent être équipés d'une soute à bombardements et armés de deux lances-feu frontales activées par le pilote. La compétence Piloter [Ornithoptère] est indispensable.

Panneaux Solaires (5)

Discipline : Energétique.
Pré-requis : Aucun.

De larges surfaces couvertes de cellules captent la lumière du soleil et créent un courant électrique. La puissance fournie augmente avec la taille des panneaux solaires, mais dépend de la quantité de lumière disponible. En cas de luminosité faible ou absente, cette source d'énergie est inutilisable.

Les panneaux solaires sont fragiles et très encombrants. Ils délivrent un courant électrique tant que les conditions d'exposition à la lumière sont satisfaisantes. A l'intérieur d'un édifice, même bien illuminé, leur rendement est médiocre. La plupart des sorciers optant pour ce type d'énergie en tapissent généralement le toit de leurs chaumières. Reste à protéger les panneaux des intempéries chaotiques du Tragique Millénaire.

Paralyseur (4-6)

Discipline : Energétique.
Pré-requis : Foudre.

Cette cloche d'argent, de platine et de cuivre pend généralement au plafond d'une pièce. Un câble de cuivre la relie à un levier qui, lorsqu'il est activé, envoie une décharge suffisante pour tétaniser les muscles du corps humain. Les cibles, qui doivent être dans un rayon d'action de 3 mètres de la cloche, doivent réussir un jet CON:VIR sur la Table de Résistance. En cas d'échec, elles s'effondre, le corps tétanisé, incapables de mouvement pour une durée en minutes égale à la marge d'échec lors du jet. Chaque point de COMP au-delà du minimum augmente le rayon d'action de 3 mètres ou ajoute 1D6 points à la VIR du Paralyseur. Dans sa version de base, celui-ci a une VIR de 2D6 points. Nécessite une Pile ou un Accumulateur pour une autonomie d'une décharge. Le maître de jeu peut autoriser une version portable de la taille d'un fusil, nécessitant une compétence d'armes appropriée.

Phonographe (3)

Discipline : Mécanique.
Pré-requis : Mécanisme à Ressorts.

Des sillons creusés dans un cylindre de cire en rotation peuvent être lus analogiquement à l'aide d'une aiguille et d'un amplificateur rudimentaire, restituant des sons ainsi enregistrés. La qualité sonore est très médiocre, mais elle reste la plupart du temps intelligible. La compétence Ecouter peut s'avérer utile lors de l'audition de certains passages. La motorisation du cylindre est assurée par un mécanisme à ressorts permettant une rotation à peu près régulière. La connaissance de ce secret permet bien sûr de graver les cylindres de cire. Les sons enregistrés peuvent être des paroles, de la musique ou n'importe quel bruit, dont la durée n'excède pas deux minutes. L'ancêtre de votre tourne-disque ressemblait certainement à cette machine, qui est encombrante et fragile. Nécessite un Mécanisme à Ressort pour une utilisation de deux minutes au maximum.

Poison (1-6)

Discipline : Alchimique.
Pré-requis : Aucun.

La substance produite est toxique ou nocive. Elle possède une VIR de 1D6. Chaque point de COMP au-delà du minimum augmente la VIR de 1D6 points, ou diminue de 10 % les scores d'un groupe de compétences au choix de l'empoisonneur.

Propagé par gaz, il suffit que la cible respire le poison pour en ressentir les effets. Une faible quantité suffit si le poison est servi avec de la nourriture. Appliqué sur une lame, celle-ci doit pénétrer l'armure de la cible et lui infliger au moins un point de dégât pour que le poison soit inoculé.

Consultez le chapitre présentant le Système de Jeu pour connaître les effets d'un poison. En théorie, chaque poison créé grâce à ce Secret Technologique doit allonger la Table des Poisons, mais l'Europe du Tragique Millénaire compte tellement d'empoisonneurs que nous avons personnellement renoncé à le faire.

Ce Savoir Technologique permet aussi de fabriquer l'antidote du produit. Absorbé moins de deux heures avant l'inoculation ou dans les 10 rounds qui suivent, l'antidote retranche sa VIR aux dégâts subis par empoisonnement. Il n'existe pas d'antidote universel. Cependant, le maître de jeu peut accorder une demi-efficacité aux antidotes basés sur des poisons voisins.

Robot (4 et plus)

Discipline : Mécanique.
Pré-requis : Automate, Accumulateur.

Une créature artificielle élaborée à partir de ce Secret Technologique dispose d'une liberté de mouvement supérieure à celle des automates classiques. Une télécommande à fil permet à un opérateur de la diriger et de lui faire accomplir des actions. L'automate est totalement dépendant des décisions, des sens et des réflexes de son opérateur. Il n'a aucun libre-arbitre, ni aucune intelligence propre. Les robots ne disposent d'aucune forme de communication et très peu ont une forme humanoïde. Nécessite un Accumulateur pour une autonomie de deux heures.

Le maître de jeu désirera peut-être assigner des caractéristiques aux automates. La FOR et la TAI sont généralement identiques, mais chaque point de COMP supplémentaire investi améliore la FOR de 10 points par rapport à la TAI. La CON dépend du matériau employé (comptez une CON de 12 pour un automate de bois, et de 25 s'il est en acier). Un robot n'a ni POU, ni APP. Sa DEX est égale à la moitié de celle de l'opérateur qui le télécommande ou à son INT, s'il bénéficie du Secret Technologique Intelligence Artificielle. Le modificateur aux dégâts et les points de vie se déterminent normalement, mais les points d'armure sont toujours égaux aux points de vie. Ainsi, un automate possédant 15 points de vie a également 15 points d'armure. Si un coup unique lui inflige 18 points de dégâts, ses points de vie tombent à 12.

Le DEP du robot dépend de son mode de déplacement. S'il marche à la manière d'un humain, son DEP est égal à la moitié de son score de DEX. S'il se déplace en roulant, son DEP maximal est déterminé par un jet de 3D4.

Les robots créés lors de l'âge d'or étaient beaucoup plus perfectionnés que ceux du Tragique Millénaire. La plupart n'avaient pas besoin d'être télécommandés et étaient dotés d'une intelligence artificielle redoutable. De plus, ils étaient pourvus de senseurs visuels, auditifs, etc... leur accordant une autonomie presque totale. A l'époque de Dorian Hawkmoon, la très grande



majorité des créatures artificielles sont créées à l'aide du Secret Technologique Automate. Une très faible part fait appel au secret présenté ici. Encore moins disposent des Secrets Technologiques Intelligence Artificielle et Senseurs [Sens]. Néanmoins, ces derniers sont certainement les plus efficaces, les plus libres, et les seuls susceptibles de participer à un combat de contact. Le Palais du Temps de Taragorm, à Londra, est gardé par quelques uns de ces automates.

Senseur [Sens] (4)

Discipline : Energétique.
Pré-requis : Aucun.

Un senseur est un appareillage permettant d'émuler un sens humain. Il peut s'agir d'une caméra vidéo (vue), de micros (ouïe), de plaques sensitives (toucher), etc. Chaque sens fait l'objet d'un Secret Technologique indépendant et apporte un score de 25 % dans la compétence appropriée. Une variante prisée par les savants les plus déments, et relevant du même Secret Technologique, consiste à prélever des organes appropriés sur des humains ou des animaux. La COMP de tels Senseurs tombe à 3, et fait appel tant à l'Energétique qu'à la Biologie. Le score de compétence net est égal à celui du donateur de l'organe sensoriel.

Sondeur Mental (5)

Discipline : Energétique.
Pré-requis : Aucun.

Cette machine imposante est dotée d'un heaume en forme de cloche à appliquer sur le crâne du sujet. Une visionneuse permet de voir défiler les images liées à ses pensées et d'instiller dans son esprit des hallucinations. En fonction de la réponse émotionnelle du sujet, il est alors possible de tester la loyauté, la sincérité ou l'état mental du sujet. Tant Dorian Hawkmoon que le baron Meliadus ont été soumis à cette machine à Londra sur l'ordre du roi-empereur Huon. Le sujet peut résister aux effets de la machine en réussissant un jet d'INT x3. En cas de maladresse, l'esprit du sujet est détruit. Il continuera à vivre à l'état de légume. Le processus d'analyse mentale nécessite une heure par point de POU que le sujet possède. Nécessite trois accumulateurs pour une autonomie d'une analyse.

Stimulation Nerveuse (2)

Discipline : Biologique.
Pré-requis : Drogues Médicinales, Stimulantes, Cataplasme Miraculeux.

En altérant la qualité des nerfs du sujet, le savant développe ses réflexes et son agilité, le faisant bénéficier d'une augmentation de 1D6 points de DEX. Cependant, le sujet ne peut pas gagner par ce procédé un nombre de points supérieur à son score originel de CON. Au-delà, le patient vieillit très rapidement et décède au bout de quelques jours. Le savant peut désirer diminuer les facultés motrices du sujet. Chaque intervention lui fait alors perdre 1D6 points de DEX. La chance de réussir un jet de Dextérité doit être recalculée systématiquement.

Submersible (4)

Discipline : Mécanique.
Pré-requis : Aucun.

Ce procédé permet la réalisation d'un caisson de bronze étanche et résistant à des pressions moyennement importantes. La plongée et la remontée sont contrôlées par un système de ballasts à flanc du caisson cylindrique. Le véhicule doté de ce procédé doit être réalisé indépendamment et posséder son propre système de propulsion horizontal. *Armure : 30 ; Points de Vie : 250.* La compétence Piloter [Submersible] est indispensable.

Transmutation (3)

Discipline : Alchimique.
Pré-requis : Gaz.

La transmutation du plomb en or, tout le monde en a rêvé, mais peu y sont parvenus. Par contre, ce procédé permet de modifier l'état d'un objet. Ainsi, un solide devient liquide et un liquide devient gazeux ou inversement en utilisant un produit légèrement différent, obtenu avec le même Secret Technologique. Le produit doit être pulvérisé ou jeté sur l'objet à transformer. Seules les parties touchées sont affectées (le maître de jeu peut traduire une Transmutation partielle d'un objet en lui faisant perdre 2D6 points de structure par dose employée). Pour des changements en profondeur, de plus grandes quantités du produit doivent être prévues. Transmutation est absolument sans effet sur la matière organique, même morte. La compétence Lancer peut s'avérer utile.

Typographeuse (3)

Discipline : Mécanique.
Pré-requis : Aucun.

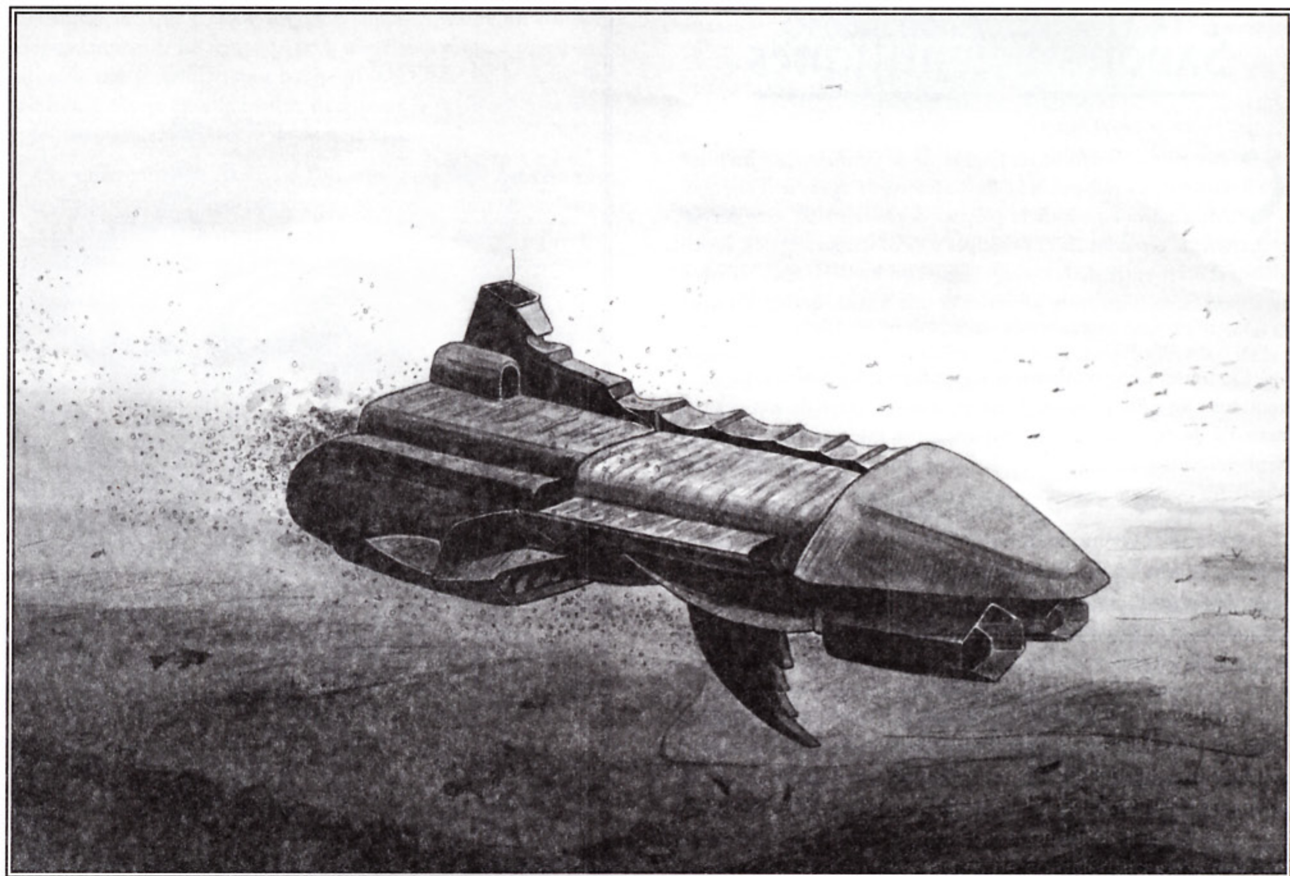
Cette presse à vis très rustique permet, après composition d'un texte à l'aide de caractères mobiles en relief, d'imprimer une feuille de papier, un tissu, un parchemin ou toute autre surface appropriée. Des gravures peuvent être insérées au texte à imprimer, mais leur réalisation nécessite la collaboration d'un artisan ou d'un artiste. La qualité d'impression est pauvre, l'encre ayant du mal à se fixer. De plus, les cadences sont relativement lentes, toutes les étapes de l'impression étant réalisées à la main. Les ouvrages imprimés sont très recherchés, car leur fidélité d'un exemplaire à l'autre est totale, contrairement au travail des copistes, parfois subjectif.

Unité de Soins (3)

Discipline : Biologique et Alchimique.
Pré-requis : Drogues Médicinales, Stimulantes, Cataplasme Miraculeux.

Cet appareil qui tient dans la main est à appliquer sur ou à proximité d'une plaie. Une aiguille hypodermique injecte alors un sérum régénérant qui permet au sujet traité de récupérer 1D6 points de vie en autant d'heures que le résultat indiqué par





le dé. Son utilisation reste compatible avec la Médecine Rudimentaire, les cataplasmes, les emplâtres, les vaccins et les antidotes, ainsi qu'avec les drogues et mutations permettant d'accélérer la guérison. A l'instar du cercueil de restauration, l'unité de soins est une technologie détenue par les scientifiques amarekhains des Kampps, mais des médecins européens en connaissent également le secret de réalisation. Le sérum régénérant est à renouveler entre chaque utilisation de cet appareil. Une unité de soins peut contenir jusqu'à 1D6 doses de sérum régénérant.

Vaporisateur (1)

Discipline : Mécanique.
Pré-requis : Aucun.

Ce réservoir contient une substance liquide, que l'on vaporise en pressant une petite poire à travers un bec étroit et courbe. De petite taille, il peut contenir les essences parfumées des grandes dames de la cour de Londra (20 utilisations). Plus grand, ce sont des effluves mortelles qu'il peut vaporiser, frappant toutes les personnes occupant un espace confiné (1-2 utilisations). Flana utilise un vaporisateur à poison pour éliminer des gardes lors de la fuite de Hawkmoon et D'Averc hors de Londra. Le produit chimique contenu dans le réservoir doit être réalisé indépendamment. Une compétence d'armes peut être utile.

Virus (2-6)

Discipline : Biologique.
Pré-requis : Poison.

Le Tragique Millénaire a vu la naissance de nombreux cancers, virus, maladies bénignes ou mortelles. Certains découlent des radiations, d'autres furent fabriquées par l'homme et utilisées dans leurs guerres. Même après trois millénaires, le souvenir de la Pluie de Mort est resté vivace dans l'esprit des gens. Le virus créé en laboratoire a une VIR de 1D6. Chaque point de COMP au-delà du minimum augmente sa VIR de 1D6. Les maladies d'une VIR inférieure ou égale à 2D6 sont rarement mortelles, mais ont des effets désagréables et plutôt longs dans le temps. Elles peuvent cependant être soignées. Celles d'une VIR supérieure ou égale à 3D6 peuvent être mortelles. Consultez le chapitre sur le Système de Jeu pour une explication du fonctionnement des maladies. Les médecins peuvent utiliser ce procédé pour essayer de soigner un malade. La VIR de leur « antidote» est à opposer à celle du virus sur la Table de Résistance. Le vainqueur de la lutte règle le sort du malade. La période de rétablissement étant relativement longue, si l'antidote a échoué, la maladie aura emporté le patient avant que l'on ne puisse entreprendre autre chose. Aussi, n'autorisez qu'une tentative de soin par ce moyen. Le temps de préparation de l'antidote lui-même se compte en heures. Le temps en semaines correspond à la convalescence du malade.



Savoirs Scientifiques



Cette partie rassemble les fragments de connaissance les plus ésotériques qui puissent être découverts après le Tragique Millénaire. La vie de la plupart des savants est axée sur la recherche de ces axiomes et principes fondamentaux égarés. Il y a autant d'écart entre deux savants dont l'un maîtrise tout ou partie de ces Savoirs qu'entre un lièvre et une tortue, quoiqu'en dise la fable.

De toutes les connaissances scientifiques, les Savoirs qui suivent sont les plus jalousés. Vous pouvez en créer de nouveaux, mais ils devront demeurer extrêmement rares et bien cachés. Seuls les plus grands sorciers, de l'envergure du baron Kalan de Vitall, les manipulent couramment.

- Aucun aventurier débutant ne doit avoir accès à un Savoir Scientifique. Son acquisition est généralement le fruit de plusieurs parties de labeur. En outre, pour être mémorisé, un Savoir Scientifique nécessite un score d'INT d'au moins 16.

- Un Savoir Scientifique est caractérisé par son Niveau de Maîtrise. Il peut être variable (exemple : 1-4), ou fixe (exemple : 2). S'il est variable, le Savoir ne peut être utilisé qu'au Niveau de Maîtrise connu. S'il est fixe, tous les niveaux doivent être acquis avant de pouvoir bénéficier des propriétés du Savoir. Chaque Niveau de Maîtrise mémorisé se retranche à l'INT Libre de l'aventurier, à l'instar de la COMP des Secrets Technologiques.

- Un Savoir Scientifique s'acquière point par point. Chaque point doit faire l'objet d'un apprentissage auprès d'un maître ou de l'étude des documents d'un rival ou d'un confrère.

- Lors de la création d'un objet technologique, l'aventurier choisit le ou les Savoirs Scientifiques qu'il désire appliquer à sa réalisation, à concurrence du niveau maximum qu'il maîtrise. Ledit niveau (ou la somme des niveaux si plusieurs Savoirs sont connus et employés) est ajouté à la COMP de la réalisation pour déterminer le temps et le coût de l'élaboration de l'objet technologique, sauf si les descriptions des Savoirs employés précisent le contraire ou fournissent des directives différentes.

Combinaison d'Effets (1-4)

Domaines d'Application : Mécanique, Alchimique, Energétique.

Grâce à cette connaissance, le savant peut incorporer à un même objet les fonctions affiliées à plusieurs Secrets Technologiques. Chaque Niveau de Maîtrise dans ce Savoir permet d'associer à l'objet un Secret Technologique supplémentaire.





Considérez que chaque fonction supplémentaire est réalisée indépendamment. Le temps passé à son élaboration, l'argent investi et la masse ajoutée sont basés sur la COMP de la nouvelle fonction. Celle-ci est augmentée de 1 pour la première fonction supplémentaire, de 2 pour la deuxième, etc...

Les différentes fonctions de l'objet peuvent être activées indépendamment ou en même temps, mais elles disposent d'une ou plusieurs sources d'énergie communes, qui doivent satisfaire les consommations de tous les Secrets Technologiques employés.

Economie d'Energie (1-4)

Domaine d'Application : Energétique.

Chaque Niveau de Maîtrise dans ce Savoir permet d'augmenter l'autonomie des machines nécessitant une source d'énergie de 10 % (arrondissez les fractions au nombre entier le plus favorable). Cela peut se traduire par une augmentation du nombre de tirs sans recharger l'appareil, une diminution du nombre de sources d'énergie pour produire une utilisation, ou une augmentation du kilométrage parcouru sans réalimenter le véhicule.

Lois de la Miniaturisation (1-4)

Domaines d'Application : Energétique, Mécanique.

Ce Savoir Scientifique donne accès à un des secrets les plus prisés, celui de la miniaturisation. Chaque Niveau de Maîtrise dans ce Savoir permet de diminuer la masse et l'encombrement d'une machine de 20 %. Le maître de jeu doit avertir l'aventurier de la taille qu'aura sa création avant qu'il n'entreprenne sa réalisation. Il pourra ainsi décider du Niveau de Maîtrise à employer.

Maîtrise Spatiale (1-3)

Domaines d'Application : Energétique, Mécanique.

Chaque Niveau de Maîtrise dans ce Savoir permet d'améliorer la portée d'une machine de 10 %. Les règles sur les Portées Extrêmes s'appliquent normalement une fois que la machine a bénéficié de ce Savoir Scientifique. Consultez le point de règle approprié dans le chapitre Combat.

Perce-Armure (2)

Domaine d'Application : Mécanique, Biologique.

Toute arme bénéficiant de ce Savoir Scientifique ignore les premiers points de protection apportés par une armure. Un nombre de points égal au minimum des dégâts occasionnables par l'arme bénéficiant de ce Savoir est systématiquement ignoré. Il ne s'agit pas de dégâts supplémentaires. Ainsi une armure de Demi-Plaques sans Heaume protégera 1D8-2 (minimum 0) face à un Lance-billes causant 2D6 points de dégâts. Les armes énergétiques ne peuvent bénéficier de cet avantage. Les armes biologiques greffées (comme des serres) le peuvent si elles sont renforcées de métal.

Production Facilitée (1-3)

Domaines d'Application : Energétique, Mécanique, Alchimique.

Ce Savoir Scientifique donne accès aux techniques de fabrication employées avant le Tragique Millénaire. Le Niveau de Maîtrise dans ce Savoir est à ajouter à la COMP du prototype au moment de son élaboration. Une fois celui-ci réalisé, le même atelier de montage dispose d'un bonus de 10 % par niveau de maîtrise dans ce Savoir aux jets de Réparer/Concevoir (ou Potions) pour la réalisation de machines basées sur le prototype. Les défauts inhérents au prototype apparaissent également sur les copies, en plus de ceux provenant d'échecs dans l'utilisation de la compétence Réparer/Concevoir (ou Potions) ou d'un atelier de Qual inférieure à la COMP de la copie. Ce Savoir n'augmente que la COMP du prototype, pas celle des copies.

Répétition (1-3)

Domaines d'Application : Energétique, Mécanique.

Chaque Niveau de Maîtrise dans ce Savoir permet d'utiliser les facultés de la machine une fois supplémentaire par round. Chaque utilisation diminue l'autonomie de la source d'énergie. Les risques de malfonction, d'explosion etc, sont à traiter normalement. Ainsi, si une machine a 10 % de chance par utilisation de tomber en panne et qu'elle est utilisée deux fois dans le même round, le jet doit être effectué pour chacune des deux tentative. Bien sûr, si la panne intervient avant la deuxième utilisation, celle-ci n'est plus possible.

Science des Métabolismes (1-5)

Domaine d'Application : Biologique.

Ce savoir permet à l'aventurier de dépasser la barrière naturelle limitant le nombre de points de Mutation qu'il peut octroyer à son sujet d'expérience. La nouvelle limite autorisée par ce Savoir Scientifique correspond au double de la normale si le niveau 1 de ce Savoir est employé, au triple si c'est le niveau 2, etc. A chaque nouvelle utilisation du Secret Technologique Mutation, le sujet doit réussir un jet de robustesse égal à son score de CON x5 si la limite classique en points de Mutation a été violée. En cas d'échec, il meurt au bout de quelques heures. Il en va de même si l'aventurier manque son jet en Réparer/Concevoir.

Voies de la Perfection (1-3)

Domaines d'Application : tous.

Chaque Niveau de Maîtrise dans ce Savoir donne la permet d'ignorer les effets d'un défaut déterminé sur la Table des Défauts. Avant de commencer la réalisation de sa machine, l'aventurier doit préalablement préciser le Niveau de Maîtrise qu'il désire employer. Les défauts sont ignorés dans l'ordre où ils apparaissent. Ce Savoir n'a aucun effet sur les défauts consécutifs à une Qual de laboratoire inférieure à la COMP de la machine réalisée.







Mutations du Tragique Millénaire




Ce chapitre vous propose d'incarner des créatures difformes nées des douleurs du Tragique Millénaire. Si vous êtes maître de jeu, il vous expliquera la procédure à suivre pour créer des espèces (animales ou végétales) mutantes afin de peupler de manière intéressante votre monde. En effet, certains érudits estiment que chaque jour il apparaît ou disparaît une race mutante différente. Aussi les quelques monstruosités décrites dans le chapitre «Créatures» vous paraîtront peut être insuffisamment nombreuses pour peupler l'Europe, voire le monde entier.

Causes des Mutations

Les armes de guerre employées lors du Tragique Millénaire furent les plus destructrices jamais créées. Leur puissance fut telle qu'elles démembrèrent les nations, défigurant les continents et ravageant toutes les formes de vie, végétales ou animales. Les conséquences de ces destruction furent tout aussi graves. Des étendues vitrifiées, des mers invisibles de radiation, un air pollué transportant les miasmes de virus artificiels et une seconde ère de glaciation poussèrent la vie à s'adapter à ces nouvelles conditions dramatiques, produisant en réponse l'apparition de nouvelles formes de vie.

La plupart des races mutantes qui se sont développées descendent directement de la faune et de la flore originelles. En fait, nos propres biologistes seraient certainement capables de reconnaître et de répertorier toutes ces nouvelles espèces. Historiquement, c'est lors du Grand Hiver, période couvrant l'ère de glaciation post-apocalyptique, que les premiers mutants commencèrent à apparaître, alors que l'espèce humaine survivait timidement dans des cavernes.

A l'époque, cela eut des répercussions catastrophiques. Les choses difformes qui naissaient ne survivaient guère plus de quelques heures et les mères succombaient systématiquement à ces accouchements dramatiques. Par superstition, les enfançons monstrueux étaient éliminés par le père ou la famille effrayés. Mais même en dépit des craintes suscitées dans de nombreuses communautés humaines, le temps joua en faveur des mutants qui devinrent lentement familiers.

Une Nouvelle Ere

Tant la nature que la société humaine avaient été perturbées. S'il était possible à l'homme d'éliminer ses rejetons déformés au fur et à mesure qu'ils naissaient (bien que plus d'une communauté s'y refusait), il était impuissant devant la Nature devenue folle. Luttant déjà désespérément pour sa survie, il dut par la suite affronter de nouveaux prédateurs revêtant souvent des formes peu menaçantes. Le «mal» s'étendait, sans grand espoir de guérison. Pourtant, des individus à l'âme forte décidèrent de mener une croisade destructrice contre tout ce qui sortait de la «normalité». Mais à mesure que les siècles s'écoulaient, l'idée exacte de cette notion s'estompait. Ces fanatiques furent responsables de la création de plusieurs sectes, certaines prêchant la Rédemption, d'autres plus martiales invitant à détruire tout ce qui ressemblait à un mutant.

La Tuerie Grotesque

La xénophobie et la tératophobie (respectivement les haines des étrangers et du monstrueux) transformèrent vite les mentalités des communautés humaines. Ne comprenant pas l'origine exacte du Mal, elles suspectaient les étrangers de la propager à la manière d'un virus. La Tuerie Grotesque tient son nom de l'événement qui conduisit l'humanité pendant plusieurs décennies, à s'autodétruire et à massacrer frénétiquement tout ce qui présentait une apparence «défectueuse». Les critères, très subjectifs, furent à l'origine du dépeuplement d'une immense partie de la faune animale, mais aussi de la disparition de nombreuses communautés humaines dont les pratiques et coutumes, jugées déviantes, les condamnaient tout aussi sûrement que si elles avaient eu une apparence monstrueuse.





Redéfinition du Règne Animal

Avec les siècles, les dégâts chromosomiques causés aux mutants se stabilisèrent et devinrent des traits raciaux à part entière. Les petits des mutants mouraient souvent à la naissance, mais les mères, devenues plus robustes, survivaient aux accouchements et pouvaient à nouveau enfanter, avec parfois plus de succès. Progressivement, seuls les mutants à même d'occuper un rôle ou de survivre dans le règne animal parvinrent à s'imposer bien qu'il subsiste encore à l'époque de Dorian Hawkmoon des monstruosités uniques et meurtrières. Dès lors, la plupart des mutations revêtaient un aspect pratique permettant à l'espèce de survivre dans un nouveau milieu plus clément que celui du Tragique Millénaire.

Mutations au VIème Millénaire

A l'exception de quelques savants et érudits, les contemporains de Hawkmoon ne savent pas grand chose des causes réelles des mutations. Les veillées au coin du feu et les discussions de tavernes les attribuent très largement au monde surnaturel. Malédiction, punition divine et maladie ne sont que quelques unes des causes les plus communément avancées. De même, on dit des sites irradiés qu'ils sont maudits, hantés ou abandonnés de Dieu. Malgré l'éveil de cultures sophistiquées comme celles de la Mystérieuse Moscovie ou de l'Espanyia, on dénote encore chez l'homme du commun la superstition et la peur des ténèbres, deux traits de caractère qui ne s'estomperont pas avant plusieurs générations.

Cette méconnaissance des mutations a très nettement influé la terminologie régionale pour désigner un mutant. Le nom mutant n'est employé que par les savants et les sages. Les gens médiocres, parmi lesquels ont compte la plupart des nobles de l'Europe du Tragique Millénaire, emploient des termes plus imagés, plus représentatifs. Ainsi, un original, un grotesque, un monstre ou un déviant désignent tous le mutant. Ces termes sont parfois employés dans un esprit péjoratif ou insultant dans certaines régions d'Europe, alors qu'ailleurs ils constituent la désignation officielle des mutants.

Créer des Espèces Mutantes

On peut discerner trois grandes familles de mutants. La première comprend les animaux desquels, techniquement, les hommes ne sont pas dissociés, et les végétaux qui ont également muté en conséquence des irradiations du Tragique Millénaire. Ce sont les seuls à bénéficier de la notion d'espèce. Plus des trois-quarts sont simplement affligés de tares ou de malformations et rejoignent les rangs des monstres de foire. Seul le quart restant a développé des facultés exceptionnelles.

La deuxième regroupe toutes les monstruosités si dégénérées qu'il semble impossible qu'elles puissent vivre. Elles apparaissent de temps à autre au sein d'espèces elles-mêmes mutantes.

La troisième inclut les victimes de toutes les manipulations génétiques et greffes improbables dont des biologistes pervers ont affligé diverses espèces, humaines ou non.

La procédure de création de mutants de cette dernière famille dépend du chapitre sur la Science, bien que le sorcier ait besoin de se référer régulièrement à ce chapitre pour le choix des mutations. La procédure de création d'une créature mutante apparue «naturellement» est la suivante :

- Choisissez la race dont est issu le mutant et notez ses caractéristiques.
- Les aventuriers choisissent automatiquement l'espèce humaine et ne peuvent incarner de monstruosités. On considère que les monstres de foire ne constituent que le quart de la population des aventuriers mutants. Lancer 1D100. Si le jet est compris entre 01 et 75, ils suivent la procédure de création décrite ci-dessous. Entre 76 et 00, les aventuriers ne sont affligés que de 1D6 Tares et Malformations et ne disposent d'aucun point de Mutation.
- Notez (sans encore effectuer aucun jet) les caractéristiques, le déplacement, les compétences et éventuellement l'armure du mutant, selon la race dont il est issu. Divisez l'INT des monstruosités par 2 (par exemple, 3D6 en INT deviennent 1D6+1D3).
- Déterminez, à l'aide de 2D6 pour les mutants classiques, et de 4D6 pour les monstruosités, le nombre de points de Mutation dont ils disposent. Le joueur n'est pas obligé de les dépenser tous, mais ceux qui ne le sont pas sont définitivement perdus.
- Pour acquérir des points de Mutation supplémentaires, le joueur peut décider de diminuer ses caractéristiques. Chaque D6 retiré dans une caractéristique donne 2 points de Mutation supplémentaires.
- Le joueur choisit ensuite dans la liste des mutations disponibles autant de facultés que son quota de points de Mutation le lui permet.
- Pour chaque fraction entamée de trois points de Mutation, le mutant doit effectuer un jet sur la Table des Tares et des Malformations. Le maître de jeu peut laisser l'aventurier choisir ses défauts génétiques ou les lui assigner. L'objectif est de produire un ensemble cohérent et d'éviter les «assemblages» hétéroclites.
- Enfin, les caractéristiques sont tirées et les compétences attribuées. Le mutant soustrait le quart des points de Mutation employés à son APP, ainsi que un point par Tare et Malformation. Une APP nulle indique une apparence bestiale et asociale. Du fait de sa laideur, toutes les compétences de Communication sont alors limités à 25 % au maximum.



• Les mutants appartenant à une espèce ou à une race ont tous les mêmes mutations, tares et malformations. On peut cependant admettre que 5 % d'entre eux ont continué d'évoluer, gagnant 1D3 points de mutations supplémentaires.

Les Mutations

Selon le point de vue non-Darwinien de l'auteur, les mutations sont la réponse d'un organisme à un nouvel environnement auquel il doit résister ou s'adapter. Aussi les changements physiologiques survenus peuvent handicaper le mutant une fois celui-ci sorti du milieu pour lequel il s'était adapté, rendant difficile son évolution dans d'autres environnements. Cette spécialisation s'accompagne souvent de contreparties spectaculaires. Ainsi, un mutant issu d'un milieu polaire sera certainement recouvert d'un épais duvet et connaîtra de très graves problèmes d'acclimatation dans des régions plus chaudes.

En tant que maître de jeu, lorsque vous déciderez de créer de nouvelles mutations, vous devrez toujours penser au milieu dans lequel s'est développée la mutation et imaginer les environnements qui peuvent nuire à la créature. Si les causes du Tragique Millénaire sont loin d'être naturelles, les mutations représentent une réaction logique de la Nature pour permettre l'amélioration d'une espèce en termes de survie. Il ne s'agit pas de faire n'importe quoi.

• Lorsque vous créez de nouvelles mutations, restez logique. Ne cherchez pas à établir systématiquement une contrepartie à une mutation quand elle ne s'impose pas d'elle-même.

• Les mutations entraînent toujours de profonds changements physiologiques. Si ce chien est capable de parler, c'est que ses cordes vocales se sont altérées et qu'il n'aboie plus. S'il est devenu imberbe, s'est sans doute parce qu'il s'est adapté à un milieu aquatique. En conséquence, sa peau devient plus vulnérable à la morsure du soleil, etc.

• Il n'existe pas de mutations conférant à la créature de «super pouvoirs». Les mutants sont simplement des outils naturels particulièrement bien adaptés à une tâche souvent unique.

• La table qui suit met en corrélation les dégâts et les pourcentages initiaux des attaques avec le nombre de points de Mutation investis. Référez-vous-y à chaque fois que la description d'une mutation l'exige. Pour calculer les dégâts occasionnés par des mutations d'une valeur supérieure à 10 points, utilisez 2D10 qui correspondent à 100 % et ajoutez la partie complémentaire trouvée sur la Table d'Efficacité des Mutations. Ainsi une monstruosité avec 14 points de Mutation en Griffes Acérées pourra causer 2D10+1D8 points de dégâts en une seule attaque avec un pourcentage de 140 %.

Les mutations décrites un peu plus loin sont particulièrement adaptées à la création d'aventuriers mutants. Il peut également s'agir de nouvelles créatures que vous pourriez vouloir inventer ou susceptibles d'être transposées dans l'une de vos campagnes.

Chaque mutation est dotée d'un «coût» en points de Mutation, d'une indication de groupe (animal, végétal ou indifférent), et enfin d'une description qui se conclue parfois par des contreparties.

Table d'Efficacité des Mutations

Points de Mutation investis	Dégâts	% Initial
1	1D2	10 %
2	1D4	20 %
3	1D6	30 %
4	1D8	40 %
5	1D10	50 %
6	1D10+1D2	60 %
7	1D10+1D4	70 %
8	1D10+1D6	80 %
9	1D10+1D8	90 %
10	2D10	100 %
11	2D10+1D2	110 %
12	2D10+1D4	120 %
etc.		



Adaptation (3)

Indifférent

Le mutant est parfaitement adapté à des conditions particulières ou extrêmes. Ce qui suit est une liste d'exemples accompagnés des contreparties les plus couramment associées.

Immunité aux radiations (2xCON:VIR sur la Table de Résistance)	Légère phosphorescence dans le noir
Digestion du métal et/ou de la pierre	Mâchoires massives et garnies exclusivement de molaires. Incapacité à ingérer d'autres aliments.
Adaptation à la vie terrestre ou aquatique	Branchies externes sur le cou ou orifice nasal. Dépérit en milieu sec.
Tolérance à la chaleur	Peau toujours en sudation. Sensible au froid (DEX/4 si longuement exposé).
Tolérance au froid	Fin duvet. Sensible à la chaleur (DEX/4 si longuement exposé).
Immunité aux maladies (2x CON:VIR sur la Table de Résistance)	Vecteur d'une maladie (au choix du MJ) dont la VIR est égale à la CON.
Résistance à la pression et à la profondeur (armes contondantes font demi-dégâts)	Corps épais et lourd (-2 en TAI mais poids initial inchangé)

Ailes (variable)

Animal

Le mutant est doté d'une grande paire d'ailes qu'il utilise pour se déplacer à un Déplacement Vol-12. Il ne peut pas porter de charge dont la TAI excède sa propre FOR. Son score de compétence en Voler est de DEX x5 %, et peut s'améliorer par expérience. Une armure peut diminuer ce score, comme expliqué dans le chapitre Combat. Le cas échéant, le score de compétence tombe au quart de sa valeur plutôt qu'à sa moitié. La nature des ailes est au choix du mutant. S'il choisit des ailes de cuir (1 point de Mutation), il ne peut que planer sur les courants et doit obligatoirement décoller d'une hauteur. Des ailes d'oiseau (2 points de Mutation) autorisent un décollage à partir du sol, ainsi que des ailes d'insectes (3 points de Mutation) qui permettent en plus de faire du vol stationnaire.

Amélioration des Caractéristiques (variable)

Indifférent

Le montant de l'augmentation est déduit du nombre de points investis dans la Table d'Efficacité des Mutations. Le joueur est libre d'augmenter n'importe laquelle de ses caractéristiques. Les contreparties dépendent de son choix. Par exemple, ses muscles seront disproportionnés (FOR), son corps dense et massif (CON), son allure longiligne (TAI), son crâne surdéveloppé (INT) ou ses doigts fins et fragiles (DEX). Si la mutation Gigantisme est sélectionnée en même temps que Amélioration de FOR ou de TAI, chaque point investi dans cette mutation augmente la caractéristique de 1D6 au lieu de la valeur indiquée par la Table d'Efficacité.

Androgyne (1)

Animal

Les traits du mutant tiennent des deux sexes, de sorte qu'un jet de Sagacité est nécessaire pour deviner son sexe réel. Il en résulte généralement une aura troublante et séduisante. Le mutant gagne 1D3 points d'APP.

Caméléon (3)

Indifférent

Le mutant peut se fondre dans le décor situé en arrière plan en changeant la couleur et le motif de son corps. Le changement prend un round et divise par deux la compétence Chercher employée contre lui. De plus, sa compétence en Se Cacher est doublée.

Il y a 50 % de chance que le mutant soit obligé de muer à chaque changement de saison, ou à toute autre époque de l'année que le maître de jeu est libre d'imposer.

Caractéristique (3)

Indifférent

Cette mutation confère à la créature une caractéristique habituellement impropre à sa race. La FOR et la DEX sont indispensables aux déplacements et à la manipulation. L'INT confère au mutant des capacités de raisonnement supérieures au simple instinct animal. Enfin, L'APP donnera généralement l'aspect d'un visage vaguement humain ou des formes humanoïdes.

La valeur de la caractéristique est déterminée à l'aide de 1D6. Pour l'améliorer au delà de ce niveau, reportez-vous à la mutation Amélioration des Caractéristiques. Il n'est pas possible d'investir de points dans cette faculté si la caractéristique désirée existe déjà chez la créature. Considérez que même les plantes débutent avec un score en CON, TAI et POU. Seules la FOR, l'INT, la DEX et l'APP sont donc généralement susceptibles d'être choisies.

Dans le cas où la Caractéristique FOR serait sélectionnée, le jet de FOR serait égal au jet de TAI du végétal. Si ce jet est strictement inférieur à 1D6, cette mutation ne coûte qu'un point à acquérir.

***Exemple :** les jeebies ont une TAI 1. Caractéristique FOR ne leur coûte donc que 1 point de Mutation. Il en aurait été de même si les jeebies avait 1D2, 1D3, 1D4 points de TAI, ou un score invariable compris entre 1 et 5.*





Coloration (1)

Indifférent

La peau, les écailles, les plumes, l'écorce, la fourrure, les yeux, la queue, le sang ou la robe d'un mutant peuvent être de couleur(s) différente(s) de celle naturelle à l'espèce. La différence est toujours évidente, le mutant pouvant scintiller comme l'or, être rayé, de couleur vive ou fluorescente.

Cornes (variable)

Animal

Le mutant dispose d'au moins une paire de cornes, dont l'allure est laissée à votre libre appréciation. Le nombre de points de Mutation investi est à mettre en corrélation avec la Table d'Efficacité des Mutations pour déterminer les dégâts effectués et le score de compétence, ce dernier pouvant être amélioré par expérience.

Crachat (2)

Animal

Cette mutation peut être prise en association avec Projection, Sang Acide, Sécrétion Paralysante ou Irritante, ou Venin, pour avoir des effets nocifs. Reportez-vous à ces mutations pour des informations complètes. Le score de compétence en Cracher est de 60 %. Il peut être amélioré par expérience. La portée dépend de la mutation associée et ne dépasse jamais 10 mètres.

Cthonien (variable)

Animal

Le mutant peut creuser le bois, la terre et le roche. Il rejette habituellement les débris derrière lui, les ingère ou les tasse à la frontière de son tunnel.

Il peut excaver un tunnel égal à sa TAI. Sa vitesse d'excavation est de un mètre par heure et par point de Mutation investi dans cette faculté. Il ne peut creuser ni les métaux raffinés ni la chair.

Il y a 50 % de chance que le mutant soit privé du don de la vue. Il se reposera alors sur d'autres sens pour se diriger et se nourrir. Enfin, le mutant est la plupart du temps insectivore et herbivore.

Elongation (variable)

Indifférent

Permet au mutant d'accroître, d'étirer ou de grossir une partie spécifique de son corps temporairement. Pour chaque point de Mutation investi, le mutant peut agrandir la taille ou l'envergure de la partie corporelle d'une longueur égale à sa taille initiale.

Par exemple, 10 points de Mutation dépensés pour un bras permettront à ce dernier de s'allonger ou de s'élargir dix fois. Il faut une demi seconde environ pour étendre une partie de son corps d'une longueur.

Classement des Mutations par Catégorie

Mutations animales

Ailes, Androgyne, Cornes, Crachat, Cthonien, Gigantisme, Grandes Oreilles, Griffes Acérées, Hermaphrodisme, Hybride, Impulsions Mentales, Membre Supplémentaire, Mille Pattes, Monopode, Museau, Organe Supplémentaire, Pattes Arachnéennes, Plumes, Posture, Sauts, Venin, Vision Nocturne, Vision Périphérique, Vision Thermique.

Mutations végétales

Mobilité, Personnalité, Sécrétion Irritante, Sens.

Mutations communes

Adaptation, Amélioration des Caractéristiques, Caméléon, Caractéristique, Coloration, Elongation, Epiderme, Intelligence Communautaire, Luminescence, Mâchoires Infernales, Manipulation Fine, Mimétisme, Parole, Phéromones, Projection, Régénération, Sang Acide, Sécrétion Paralysante, Sensibilité, Soporifique, Tentacule, Vampire, Vélocité, Vitalité Surnaturelle.

Tares et malformations

Allergie/Blocage, Défaut d'Elocution, Défaut de Pilosité, Diminution de Caractéristique, Maladie Congénitale, Membre/Corps Déformé, Membre/Trait Caractéristique Manquant, Membre/Trait Caractéristique Supplémentaire, Myopie, Nanisme, Problèmes Epidermiques, Odeur Repoussante, Organe Manquant, Reptation, Sensibilité à la Douleur, Surdité, Vecteur de Maladie, Vélocité Réduite.





Epiderme (variable)

Indifférent

Le mutant est doté d'une épaisse fourrure, d'une couche de plumes ou de graisse, de plaques osseuses, d'écailles ophidiennes, d'une écorce très résistante ou tout simplement d'une peau épaisse comme du cuir ou dure comme de la pierre. Le nombre de points de Mutation est à mettre en corrélation avec la Table d'Efficacité des Mutations pour trouver la valeur protectrice de l'épiderme.

Cette mutation ne confère aucun autre avantage que des points d'armure. Une épaisse fourrure obtenue à l'aide de cette mutation ne protégera efficacement du froid que si Adaptation est également sélectionnée.

Dans 50 % des cas, la moitié (arrondie au plus bas) des points de Mutation investis doivent être soustraits à la DEX et/ou au DEP du mutant, pour simuler sa perte d'agilité.

Exemple : Batuk le mutant investit 6 points dans cette mutation. Il gagne 7 points d'armure (le résultat d'un D10 plus un D2). Malheureusement, celle-ci se présente sous la forme d'un cuir épais (ressemblant à la peau d'un rhinocéros) qui le handicape. Il doit donc soustraire 3 points à sa DEX et/ou son DEP. Il choisit -2 en DEX et -1 en DEP.

Gigantisme (4)

Animal

Cette mutation augmente la FOR et la TAI de la créature de 2D6. Chaque point de Mutation supplémentaire investi dans Amélioration de Caractéristiques apporte +1D6 points en TAI (ou de FOR) au lieu de la quantité déterminée par la Table d'Efficacité des Mutations.

En aucun cas le nombre de D6 de FOR ne peut excéder le nombre de D6 de TAI. Par contre, une fois le jet de caractéristique effectué, le score de FOR peut être supérieur à celui de TAI. Habituellement, cette mutation augmente également le DEP de un point, voire davantage (à la discrétion du maître de jeu).

Exemple : Grâce à cette mutation, une créature (FOR 2D6, TAI 1D6) ajoute +2D6 à sa TAI et à sa FOR (FOR 4D6, TAI 3D6). Mais comme sa TAI limite sa FOR à 3D6, la créature a dorénavant 3D6 en TAI et autant en FOR.

Grandes Oreilles (2)

Animal

Les oreilles du mutant sont démesurées et peuvent s'orienter vers la source d'un bruit. Sa chance de base dans la compétence Ecouter est doublée. Le mutant est néanmoins très sensible au bruit. Témoin d'une explosion ou d'un bruit similaire, il a 50 % de chances d'être assourdi durant 1D100 moins sa CON en rounds. Si cette mutation est choisie une nouvelle fois, la chance de base en Ecouter est triplée, puis quadruplée, etc.

Griffes Acérées (variable)

Animal

Les membres du mutant font place aux pattes griffues d'un chien, d'un ours, d'un félin ou d'un oiseau de proie. Le nombre de points de Mutation investi est à mettre en corrélation avec la Table d'Efficacité des Mutations afin de déterminer les dégâts effectués et le score de compétence. Le mutant perd généralement (dans 50 % des cas), la faculté de manipuler des objets. Le score de compétence peut être amélioré par l'expérience.

Hermaphrodisme (3)

Animal

Le mutant dispose des organes reproducteurs des deux sexes. S'il est fécondé, une hormone déclenche la production de lait et donc le gonflement des seins.

Hybride (1 à 2)

Animal

Le mutant est le fruit d'un croisement improbable ou le descendant d'une victime d'un savant fou. Il affiche les traits de 2 à 3 espèces animales ou même végétales (une espèce supplémentaire par point de Mutation investi) différentes. Les formes d'attaque doivent être acquises indépendamment à l'aide de Griffes Acérées, Cornes, Morsure Infernale, Tentacule, etc.

Impulsions Mentales (5)

Animal

Le mutant génère des ondes ou des phéromones qui perturbent le comportement d'une espèce à préciser. La zone d'effet est égale au score de POU du mutant, multiplié par 10 et exprimé en mètres. Les cibles doivent alors réussir un jet de Chance toutes les cinq minutes ou succomber à l'impulsion mentale. Il peut s'agir de psychose, de paranoïa, de tendance suicidaire, d'hystérie, de panique, etc... Le retour à un état mental normal s'effectue en 2D6 minutes. Ces ondes perturbatrices ne sont généralement pas stoppées par les matériaux solides et ne peuvent être générées qu'une fois toutes les heures par le même mutant.

Intelligence Communautaire (3)

Indifférent

Les espèces mutantes possédant une intelligence communautaire vivent en colonie et semblent partager, par des moyens encore inconnus, un seul et unique esprit. Ainsi, tout ce qu'éprouve un mutant de cette espèce est également ressenti par tous les membres de sa colonie. Ce lien quasi télépathique est invariablement atténué par la distance (les communications peuvent avoir lieu sur le POUx100 du mutant en mètres) et peut même disparaître si un mutant est séparé de sa colonie pendant plus de 1D6 mois.





La plupart du temps, les sociétés constituées de telles espèces sont divisées en castes spécialisées dans la recherche de la nourriture, la reproduction, la chasse ou encore la guerre. Pour les espèces intelligentes et douées de paroles, il n'est pas rare qu'une phrase ou une affirmation soit commencée par un membre pour être finie par un autre.

Luminescence (1-5)

Indifférent

Cette faculté permet au mutant de générer de la lumière. Cela peut aller de l'intensité d'une bougie (1 point) à celle d'un phare côtier (5 points). La capacité de contrôler (dans la limite des possibilités du mutant) et de modifier cette lumière est sujette à un jet de compétence dont la chance de réussite est définie par la Table d'Efficacité des Mutations. Cette compétence peut s'améliorer avec l'expérience.

Le nombre de points investis dans cette mutation, multipliés par le POU/4 du mutant, déterminent la portée maximale de sa luminosité. Celle-ci est généralement suffisante pour autoriser dans sa zone d'effet des jets en Chercher à leurs chances normales. Pour chaque mètre au-delà de cette zone, cette compétence ainsi que toutes les autres liées à la vision (lire, attaquer, parer, esquiver) sont diminuées de 5 %, à concurrence de la pénalité maximale encourue en raison d'une luminosité ambiante insuffisante (consultez les règles sur la Pénombre et les Ténèbres, ainsi que sur les Sources d'Eclairage). Le mutant a besoin d'être exposé à la lumière du soleil pour survivre. Cela lui est aussi nécessaire que de se nourrir. Le maître de jeu peut envisager la perte de points de POU si le mutant est enfermé dans un cachot obscur pendant de longues périodes.

Mâchoires Infernales (variable)

Indifférent

Le mutant dispose d'une gueule béante hérissée de crocs. Le nombre de points de Mutation investi est à mettre en corrélation avec la Table d'Efficacité des Mutations pour connaître les dégâts effectués et le score de compétence. Cette mutation est inutile pour la plupart des créatures animales disposant déjà d'attaques de ce type. De plus, à moins de dépenser 2 points de Mutation, les mutants issus de la race humaine préféreront toujours la compétence Bagarre qui inflige déjà 1D3 points de dégâts. L'amélioration par expérience du score de compétence est possible.

Manipulation Fine (2)

Indifférent

La créature est dotée de mains, de pinces, de tentacules, d'une queue ou de racines préhensiles, lui permettant de manipuler les objets comme un humain ou un singe savant. Si son intelligence est animale, ses meilleures armes ne peuvent être que des pierres lancées ou un gourdin. Souvent (dans 50 % des cas), cette mutation se traduit par une paire de minuscules membres supplémentaires (dont la FOR est égale à la moitié de celle du mutant).

Membre Supplémentaire (1)

Animal

Le mutant possède un bras ou une jambe supplémentaire qu'il contrôle parfaitement. Cette mutation a l'avantage de pouvoir être choisie autant de fois que le joueur le désire. Si les nouveaux membres sont bien agencés, chaque jambe supplémentaire ajoute 1 au DEP (mais augmente les besoins nutritifs du mutant de 10 %), tandis qu'un bras permet de réaliser une action (attaque incluse) supplémentaire par round (à condition que les EDEX totaux dépensés au cours du round ne dépassent pas la DEX du mutant).

Mille Pattes (2)

Animal

Le mutant est doté de centaines de membres filaires minuscules et fragiles. Les terrains accidentés ne sont pas un véritable obstacle pour lui, et il peut escalader des surfaces à 90°. Néanmoins, les plafonds lui sont inaccessibles. Le DEP est amélioré de 2 points.

Mimétisme (1)

Indifférent

La peau de la créature ou l'écorce de la plante ont une pigmentation permanente leur permettant de se fondre parfaitement dans leur environnement naturel. Un exemple de mimétisme naturel est le changement de couleur des fourrures avec les saisons. Les peaux rayées ou mouchetées des félins en sont un autre exemple.

Seules des utilisations réussies de la compétence Chercher permettent de discerner ces créatures dans leur milieu naturel. Un jet critique est nécessaire si elles ont employé avec succès la compétence Se Cacher.

Pour certaines créatures, cette mutation peut également altérer la texture de la peau, pour la faire ressembler par exemple à de la pierre. Roulées en boule ou parfaitement figées, on peut alors les confondre avec de gros rochers ou avec des statues étonnantes de réalisme. Mais il ne s'agit là que d'une apparence. A moins que la mutation Epiderme ne soit également choisie, la résistance de la peau reste inchangée.

Mobilité (2)

Végétal

La plante est animée et peut se déplacer, indépendamment du vent ou d'influences extérieures. Elle est peut-être dotée de l'équivalent d'une paire de pattes et peut marcher ou même courir. Cette mutation est souvent caractéristique des plantes carnivores ou chassant à l'affût.

Les caractéristiques FOR et DEX doivent être achetées par la plante grâce à la mutation Caractéristique. Le DEP de la créature est de 6.





Museau (1)

Animal

Cette mutation se manifeste sous la forme d'une truffe de chien ou d'un groin de cochon particulièrement sensible aux odeurs. Le mutant peut l'employer pour traquer ses proies à l'odeur. Ses chances de base dans les compétences Pister et Sentir/Goûter sont doublées.

Lorsque le mutant est soumis à une odeur particulièrement pénible pour son odorat délicat, il a 50 % de chance d'être pris de nausées pendant 1D100-CON rounds. Si cette mutation est choisie une nouvelle fois, la chance de base en Sentir/Goûter est triplée, puis quadruplée, etc...

Organe Supplémentaire (2)

Animal

Il peut s'agir tout aussi bien d'un oeil, d'une bouche, d'une seconde tête, d'un coeur, d'un poumon, voire d'un quelconque organe implanté n'importe où dans son organisme. Ces organes sont fonctionnels et peuvent apporter des bonus allant de +00 à +20 %, à la discrétion du maître de jeu, dans les compétences jugées appropriées.

Parole (2)

Indifférent

Cette faculté confère au mutant le don de parole. Il est donc muni de l'équivalent d'une bouche, de lèvres et d'un système de cordes vocales. Si le mutant est inintelligent, il ne peut qu'imiter des sons qu'il a entendus (les appels au secours de ses victimes, par exemple...). Sinon, il peut parler la Langue Commune à son INTx2 %.

Pattes Arachnéennes (2)

Animal

Le mutant a une ou plusieurs paires de longues pattes semblables à celles des araignées. Celles-ci lui permettent de se déplacer sur les murs et même au plafond, et de franchir sans pénalité tout obstacle dont la TAI est inférieure à la sienne. Le DEP du mutant est inchangé.

Personnalité (1)

Végétal

Une plante intelligente possédant cette mutation ressent des sentiments. De plus, elle peut se montrer aussi divertissante qu'un humain ou un animal.

Un végétal sans intelligence fonctionne avec un instinct primitif. Pour prendre un exemple parlant, il peut aller jusqu'à simuler la gêne en rougissant ou en se cachant des inconnus, comme s'il était timide.

Phéromones (1-3)

Indifférent

Le mutant sécrète une odeur distinctive dont il peut suspendre l'émission à volonté. Il peut s'agir simplement d'une senteur inhabituelle, comme une odeur de cannelle, d'ammoniaque, de soufre ou de kérosène (1 point).

Certaines créatures (surtout celles conçues artificiellement ; consultez le chapitre sur la Science) produisent des phéromones organiques complexes qui provoquent des émotions chez les humains ou d'autres créatures (à déterminer lors de la création : mammifères, reptiles, poissons, oiseaux...). L'émotion ainsi provoquée peut être la rage, la peur, la tristesse, le dégoût, etc... Ces phéromones particulières ont une intensité de 1D6 par point investi dans cette mutation. La créature visée doit réussir un jet POU:VIR sur la Table de Résistance. En cas d'échec, elle succombe à l'odeur tant qu'elle est en présence de sa source, ou pour 2D6 minutes si elle s'en est éloignée. Si elle est affectée et si le maître de jeu le permet, la cible doit réussir un jet de Chance à chaque round pour agir normalement.

Plumes (variable)

Animal

Projette des plumes à l'aspect horrible, tachetées de noir, longues comme l'avant-bras, et munies de barbillons semblables à des harpons. Elles provoquent 1D8+1 points de dégâts chacune. La portée de base est de 10 mètres par point de Mutation investi. Le mutant possède un nombre de plumes égal au nombre de points de Mutation sacrifié pour cette faculté, et le score de compétence est déterminé sur la Table d'Efficacité des Mutations. Il peut lancer une plume toutes les 5 EDEX. Les plumes sont régénérées en 24 heures. L'amélioration par expérience du score de compétence est possible.

Posture (2)

Animal

Cette mutation altère la structure squelettique et musculaire de la créature afin de lui permettre un changement de posture. Les pattes antérieures et postérieures sont généralement nanties de sabots, de coussinets ou de doigts robustes et très écartés permettant un appui stable.

Si le mutant est issu d'une race quadrupède et qu'il se dresse sur ses pattes postérieures, il perd 2 points de DEP mais peut manipuler maladroitement de gros objets en réussissant des jets de Dextérité. Le score de compétence dans une arme de contact ne peut jamais excéder sa chance de réussir un jet de Dextérité (DEX x5). Les armes de jet ou de tir complexes sont normalement impossibles à manipuler.

S'il est issu d'une race bipède et qu'il adopte une posture de quadrupède, il ne peut plus manipuler des objets avec ses pattes postérieures mais améliore son DEP de 2 points. Il ne pourra pas soutenir son nouveau rythme de course plus de CON minutes.





Projection (variable)

Indifférent

Le mutant peut projeter à une vitesse considérable une masse compacte de matière organique, telle une queue osseuse, une langue gluante ou un fléau de chair et de muscles, à une distance égale à sa TAI/2 en mètres. Il n'y a pas séparation entre le corps du mutant et la masse projetée. Cette attaque ne peut avoir lieu qu'une fois tous les trois rounds, le nombre de points investis dans cette mutation déterminant les dégâts occasionnés ainsi que la chance d'attaque. Sur un succès critique, la masse organique s'enroule autour de la cible. Au cours des rounds suivants, le mutant pourra infliger automatiquement par écrasement le double de son MD en dégâts.

Si la mutation Crachat est également sélectionnée, le mutant projette à une distance égale à sa FOR/2 mètres (maximum 6 m) des crachats de chair, des éclats d'os ensanglantés, des mucus solidifiés et autres substances du même type, à raison d'un crachat par round de combat. Cependant, le mutant rétrécit de façon perceptible, chacune de ses attaques lui coûtant un point de TAI. Lorsqu'il a dépensé la moitié de sa TAI, ses minutions internes sont épuisées. Il récupère les points de TAI perdus au rythme de 1D3 points par semaine, à condition de se nourrir normalement. Les dégâts et les chances de toucher sont déterminés par la Table d'Efficacité des Mutations et le nombre de points investis dans cette faculté. L'amélioration par expérience du score de compétence est possible.

Régénération (3)

Indifférent

Le mutant dispose d'une vitalité surnaturelle. Ses blessures cicatrisent au rythme de 1D3 points de Vie par heure écoulée. Les temps de récupération consécutifs aux attaques contre la Constitution (VIR:CON) sont divisés par quatre. La longévité du mutant augmente de son score initial de CON en années.



Sang Acide (variable)

Indifférent

Le sang (ou la sève) du mutant est un puissant corrosif, dont la VIR est à mettre en corrélation avec la Table d'Efficacité des Mutations.

A chaque fois qu'un adversaire inflige une blessure au mutant, il a une chance d'être éclaboussé par son sang corrosif. La projection ne peut être évitée qu'en réussissant un jet de Chance. Les règles sur les Acides (consultez la page 86) s'appliquent normalement.

Les armes qui blessent le mutant endurent automatiquement des dégâts dus à l'acide et perdent ainsi des points de structure. De plus, les dégâts susceptibles d'être infligés par l'arme sont systématiquement diminués du minimum des dégâts occasionnables par l'acide (1 pour Sang acide 4 et 2 pour Sang acide 6). Par exemple, une épée large qui occasionne 1D8+1 points de dégâts n'en fera plus que 1D8 ou 1D8-1.

Si la mutation Crachat a également été sélectionnée, le mutant est capable de projeter tous les trois rounds un acide provenant de ses glandes salivaires. La portée maximale est de sa FOR/2 mètres (maximum 10 m). Cette attaque ne peut affecter qu'une seule cible à la fois.

Les dégâts de l'acide ainsi que les chances de toucher sont déterminés à partir de la Table d'Efficacité des Mutations et du nombre de points investis dans cette faculté. L'amélioration par expérience du score de compétence est possible.

Sauts (2)

Animal

Le mutant est doté de cuisses surpuissantes. Son score de compétence en Sauter est doublé, de même que ses performances en saut en hauteur et en longueur (consulter la compétence Sauter). Le déplacement naturel du mutant consiste en de petits bonds à sa DEP initiale

Néanmoins, il peut s'efforcer de progresser d'une démarche chaloupée moins remarquable à la moitié de son DEP normal. Si cette mutation est choisie une nouvelle fois, le score de compétence et les performances physiques sont triplés, puis quadruplés, et ainsi de suite…

Sécrétion Irritante (variable)

Végétal

La plante secrète un poison ou un irritant quelconque. Il peut laisser s'égoutter une huile corrosive, être couvert d'épines, de feuilles acérées ou de petits piquants comme les orties (1 point).

De nombreux végétaux toxiques ne sont dangereux que s'ils sont avalés (2 points). La victime de l'empoisonnement doit réussir un jet de CONx5. En cas de réussite critique : aucun effet ; réussite simple : indispositions diverses pouvant s'assortir de pénalités allant jusqu'à -20 % ; échec : incapacité d'entreprendre toute action jusqu'à guérison complète ; maladresse : mort si jet de chance manqué.

Enfin, d'autres sécrétions peuvent aller jusqu'à causer la mort par simple contact (3 points). La VIR du poison est égale à 3D6. Si le jet de résistance VIR:CON de la victime est manquée, elle endure la VIR en points de dégâts. Sinon, elle n'endure que la moitié de la VIR. Consultez le chapitre présentant le Système de Jeu pour une présentation du fonctionnement des Poisons.

Si la Mutation Crachat est également sélectionnée, le mutant peut projeter sa sécrétion à une distance de DEX/2 mètres (maximum 6 mètres) avec un score de compétence de 60 %. L'amélioration par expérience est possible.

Sécrétion Paralysante (1 à 3)

Indifférent

Le corps du mutant sécrète une substance qui, lorsqu'elle est mise en contact avec la peau ou le sang d'une créature, paralyse en quelques instants son système nerveux ou musculaire.

La VIR de l'attaque est égale à 1D6 par point investi dans cette mutation. Si la victime perd la lutte CON:VIR sur la Table de Résistance, elle succombe à la paralysie en 1D10+CON rounds.

Si la Mutation Crachat est également sélectionnée, le mutant peut projeter sa sécrétion à une distance de DEX/2 mètres (maximum 6 mètres) avec un score de compétence de 60 %. L'amélioration par expérience est possible.

Sens (1)

Végétal

Cette faculté confère à la plante un sens dont elle ne dispose pas normalement. Ses chances de base sont alors de 10 % dans les compétences associées au sens. Cette mutation doit être prise pour chacun des sens désirés. L'amélioration par expérience des scores de compétences est possible.

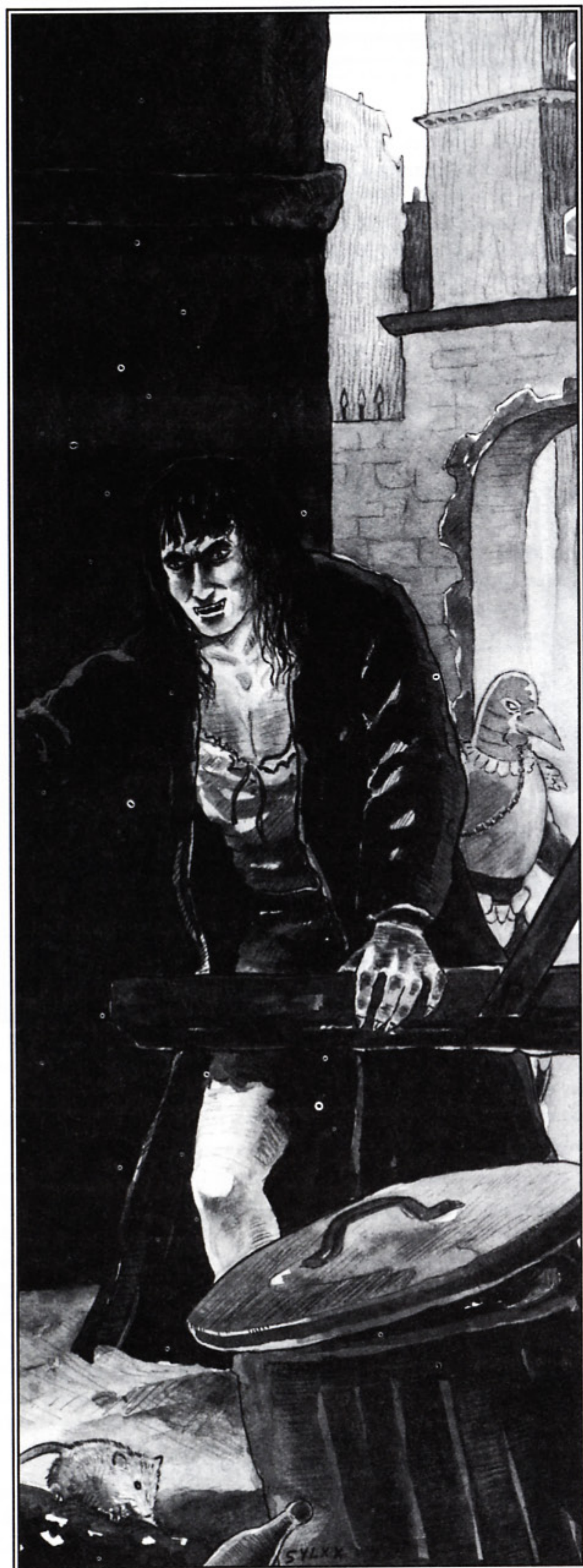
Sensibilité (2)

Indifférent

Un jet réussi de POU:POU sur la Table de Résistance révèle au mutant l'état émotionnel de sa cible. Cette sensibilité a une portée égale au POU en mètres du mutant. Mais elle a ses limites. Le mutant ne peut lire que les émotions d'une seule créature à la fois.

Ce fort niveau d'empathie peut influer sur l'état émotionnel du mutant. Confronté à une créature furieuse, désespérée, effrayée ou animée d'une quelconque émotion forte, le mutant doit réussir un jet sous son POUx3 ou succomber à ce même état mental.





Soporifique (1 à 4)

Indifférent

Le mutant sécrète une odeur soporifique, qui endort en quelques instants toute créature la respirant. La portée est égale au POU du mutant en mètres.

La VIR de l'attaque est égale à 1D6 par point investi dans cette mutation. Si la victime perd la lutte CON:VIR sur la Table de Résistance, elle succombe au sommeil en 1D10+CON rounds. Elle s'éveillera au bout d'un nombre d'heures égal à la marge d'échec divisé par deux. Si elle réussit son jet de résistance, elle perdra quand même 2 points de DEX pendant un nombre de minutes égal à la marge d'échec. Si son jet de résistance est une réussite critique, la cible ne ressentira aucune faiblesse, même temporaire.

Tentacule (variable)

Indifférent

Le mutant dispose d'appendices tentaculaires. Il peut en vérité s'agir d'une queue préhensile, d'un véritable tentacule ou d'une masse animée de longs poils ou de racines. Les points de mutation investis sont mis en corrélation avec la Table d'Efficacité des Mutations afin de déterminer les chances d'attaques et les dégâts effectués. Cette mutation ne permet qu'une manipulation très grossière. L'amélioration par expérience du score de compétence est possible.

Vampire (4)

Indifférent

Le mutant a la faculté de drainer des points de caractéristiques à ses victimes (en buvant leur sang, en drainant leur vitalité ou en aspirant leur âme). Cette capacité est utilisée avec la compétence Bagarre (ou une attaque naturelle appropriée comme Morsure, Tentacule...). Elle ne prend effet que si les dégâts effectués franchissent l'armure de la cible et que le mutant réussit une lutte POU:POU (ou toute autre caractéristique jugée appropriée par le maître de jeu) sur la Table de Résistance. La victime perd alors 1D3 points de caractéristique.

A la création du mutant, la caractéristique drainée est fixée définitivement. Elle est choisie parmi la FOR (sang), la CON (vitalité) ou le POU (âme). Si la victime est amenée à 0 dans l'une de ces caractéristiques, elle meurt.

Si la FOR ou la CON sont amenées à la moitié de leur valeur originale, la victime doit recevoir des soins d'urgence (un jet réussi en Médecine Naturelle est satisfaisant) dans un milieu calme ou mourir si elle échoue dans un jet de robustesse (CON x5). Si elle survit, elle peut régénérer les points perdus au rythme de 1D3 points par semaine.

Drainer le sang, la vitalité ou l'âme des créatures vivantes est le principal mode de sustentation du mutant. S'y soustraire équivaut à se priver de nourriture. La créature a besoin de voler 1D6 points de caractéristique à chacun de ses deux repas journaliers.



Venin (2)

Animal

Le mutant génère un puissant poison qu'il peut injecter à sa proie grâce à ses griffes, ses crocs, ses cornes, ses piquants, son dard, etc. au choix du mutant. Cette mutation ne fournit cependant ni l'arme naturelle appropriée, ni le score de compétence dans celle-ci. Le venin injecté a une VIR égale à la CON du mutant. Les règles sur les poisons (consultez la page 88) s'appliquent normalement.

Si la mutation Crachat est également sélectionnée, le mutant crache un poison de contact provenant de poches situées dans sa gueule. Le poison provoque des brûlures et des sensations de vertige chez la victime. Une cible unique peut être affectée par un jet de poison. La VIR est égale à la CON du mutant. La portée est égale à la DEX/2 du mutant en mètres, avec un maximum de 6 mètres. Le score de compétence en Cracher est de 60 % et peut être amélioré par expérience. Souvent (dans 50 % des cas), le mutant présente des sacs de venin gonflés et visibles, à proximité immédiate du vecteur d'inoculation (dard, crocs, etc.).

Vélocité (variable)

Indifférent

Le corps et les jambes du mutant sont parfaitement adaptés à la course. Chaque point de Mutation investi augmente le DEP du mutant de 1 et ses besoins nutritifs de 10 %. Le DEP maximal ne peut dépasser la DEX du sujet. Cette mutation n'affecte que les créatures déjà mobiles.

Vision Nocturne (2)

Animal

Des yeux semblables à ceux des chats assurent au mutant une excellente vision nocturne. Il double ses chances de bases dans les compétences Chercher et Traquer. Dans l'obscurité totale, cette mutation n'est d'aucune aide. Soumis à un certain éclairage, les yeux du mutant brillent comme ceux des chats. Soumis brutalement à une lumière vive, il y a 50 % de chance que le mutant soit aveuglé pendant 1D100-CON rounds.

Vision Périphérique (2)

Animal

Les yeux du mutant sont grands, hémisphériques et dotés d'une multitude de facettes, lui permettant une vision sur environ 300°. Cependant, il peut avoir des difficultés à se concentrer lors de situations particulières, son cerveau devant traiter un plus grand nombre d'informations visuelles. A chaque fois qu'il se trouve dans une situation où il est facile à distraire (au centre d'un combat avec de nombreuses factions adverses, par exemple), il doit réussir un jet d'Idée pour agir normalement. Sinon il subit une pénalité de -20 % à la plupart de ses actions. Il peut retenter son jet d'Idée le round suivant, jusqu'à ce qu'il réussisse.

Vision Thermique (3)

Animal

Le mutant perçoit les variations de température en noir et blanc. Les corps les plus chauds sont les plus brillants. Les masses froides telles que la glace ou l'eau glacée revêtent une couleur presque noire et empêchent de voir les corps chauds ou tièdes situés au-delà. Il est pénible pour le mutant de fixer directement le soleil ou une source d'intense chaleur.

Le mutant n'a aucune perception des couleurs et peut avoir des difficultés à s'orienter dans des endroits dont la température est uniforme. Enfin, il a tendance à être myope et à ne voir que les objets relativement proches de lui.

Vitalité Surnaturelle (5)

Indifférent

Le mutant est particulièrement résistant à la douleur et aux dégâts physiques. Il a la possibilité de continuer à se battre normalement, même après avoir enduré une blessure majeure. Il ne sombre dans l'inconscience qu'une fois arrivé à 0 points de vie. Sa mort ne survient que lorsque son capital de points de vie est abaissé à -6.

En contrepartie, le mutant est particulièrement vulnérable à une forme d'attaque. Les dégâts d'une catégorie de source de blessure sont multipliés par deux (mais pas les MD éventuels). On peut trouver dans ces catégories : le feu, les armes tranchantes, contondantes (chutes incluses), celles qui empalent, la noyade ou l'asphyxie, les poisons, les acides, etc.

Tares et Malformations

Les tares et malformations apparaissent dans le jeu lors de la création d'une créature mutante ou lors de l'exposition importante d'un aventurier à une source massive de radioactivité (consultez la page 164). La liste suivante est loin d'être exhaustive. Vous êtes invités à créer de nouvelles tares et malformations à chaque fois que le besoin s'en fera sentir.

• Une tare ou une malformation peut être tirée plusieurs fois par un mutant lors de sa création. Vous pouvez attribuer des afflictions différentes telles des allergies à plusieurs substances ou considérer que celles déjà existantes sont ponctuellement renforcées (une allergie apportant un malus de 40 % au lieu de 20 % à toutes les compétences).

• Tares et malformations doivent être contraignantes, mais nul besoin est d'en faire trop. En effet, si elles réduisent trop les chances de survie du mutant, il est peu crédible qu'il participe d'une manière ou d'une autre à une aventure.





Allergie/Blocage

Le mutant est hypersensible à une substance, une plante ou un animal particulier. Lorsqu'il entre en contact avec la substance allergène, le pauvre mutant est pris d'éternuements, subit une éruption de boutons, ses yeux rougissent et gonflent, etc. En conséquence, durant sa crise qui durera 1D100-CON rounds, il subira un malus de 20 % à tous ses scores de compétence.

Il peut également s'agir de circonstances durant lesquelles le mutant ne peut entreprendre ce pour quoi il est particulièrement doué (par exemple, une créature volante refusera obstinément de voler de nuit ou par temps de pluie). Seule une menace de mort pourra le faire changer d'avis pour quelques minutes, voire quelques rounds à peine.

Défaut d'Elocution

Le mutant zézaie, bégaie, balbutie, parle du nez ou s'exprime par gémissements Il peut également être totalement muet. Ces défauts s'expliquent la plupart du temps par une malformation ou une absence de la langue, des lèvres ou des cordes vocales. Diminuez de moitié au moins les scores des compétences Marchander, Eloquence, Baratin, ainsi que les Arts faisant appel à la parole.

Table des Tares et des Malformations

D100	Tare ou Malformation
01-05	Rien
06-10	Allergie/Blocage
11-15	Défaut d'Elocution
16-20	Défaut de Pilosité
21-25	Diminution de Caractéristique
26-30	Maladie Congénitale
31-35	Membre/Corps Déformé
36-40	Membre/Trait Caractéristique Manquant
41-45	Membre/Trait Caractéristique Supplémentaire
46-50	Myopie
51-55	Nanisme
56-60	Problèmes Epidermiques
61-65	Odeur Repoussante
66-70	Organe Manquant
71-75	Reptation
76-80	Sensibilité à la Douleur
81-85	Surdité
86-90	Vecteur de Maladie
91-95	Vélocité Réduite
96-100	Tirez deux fois dans cette table

Défaut de Pilosité

De la fourrure, des poils ou des cheveux ont poussé en des endroits incongrus de l'anatomie du mutant. D'un autre côté, il peut être dépourvu de pilosité à des endroits où on en attendrait une, à moins qu'il ne soit doté d'une toison exagérément abondante.

Diminution de Caractéristique

Le mutant perd 1D3 points dans une caractéristique définie aléatoirement ou choisie par le maître de jeu. La perte peut s'expliquer par une déficience musculaire (FOR), une carence de calcium ou une déficience du système immunitaire (CON), un rachitisme prononcé (TAI), la débilité mentale (INT), la trouillardise ou la malchance (POU), la maladresse ou des tremblements (DEX), ou encore des dents gâtées, un visage vérolé ou verruqueux (APP).

Si par hasard la diminution survient plusieurs fois dans la même caractéristique, les pertes sont de 1D3 points la première fois, puis de 1D6 la deuxième, puis de 1D6+1D3 la troisième, puis de 2D6 etc.

Maladie Congénitale

Le mutant souffre d'une maladie incurable, et souvent douloureuse, qui n'est cependant pas contagieuse. Il peut être atteint d'hémophilie, avoir des os difformes, le cancer ou des problèmes respiratoires. De tels mutants ont en général une espérance de vie assez réduite.

Les conséquences dépendent de la maladie et elles peuvent se traduire par une diminution d'une ou plusieurs caractéristiques ou compétences, tout cela restant à l'entière discrétion du maître de jeu.

Membre/Corps Déformé

Le mutant peut être bossu ou voûté, avoir des membres tordus, un bras ou une jambe plus long que l'autre, un menton énorme ou des yeux enfoncés dans le crâne, etc. Des pertes en DEX, ainsi que dans les compétences d'Agilité et de Manipulation, sont envisageables, mais ne doivent pas dépasser 1D6 points ou 20 %.

Membre/Trait Caractéristique Manquant

Le mutant est cul de jatte, unijambiste ou manchot. Il peut également lui manquer des doigts ou des orteils, ne pas avoir de cou ou d'épaules. Des modifications en FOR, DEX, ou DEP, ainsi que dans les compétences d'Agilité et de Manipulation, sont envisageables, mais ne doivent pas dépasser 1D6 points ou 20 %.





Membre/Trait Caractéristique Supplémentaire

Le mutant possède des doigts, un bras ou une jambe supplémentaires qui ne sont pas fonctionnels ou par trop mal placés pour être utiles. Des modifications en FOR, DEX, ou DEP, ainsi que dans les compétences d'Agilité et de Manipulation, sont envisageables, mais ne doivent pas dépasser 1D6 points ou 20 %.

Myopie

Le mutant souffre de problèmes de vue que la technologie du Tragique Millénaire ne permet pas de corriger. La myopie n'est pas la seule affliction qu'il puisse récolter. Le strabisme, la cataracte, le presbyte sont autant d'afflictions occulaires.

Les compétences de tir ou de jet, Chercher, Pister ainsi que les Arts, Artisanats (et autres compétences faisant appel à la vue) subissent les conséquences de ces troubles en se voyant au moins diminuées de moitié.

Nanisme

A chaque fois que ce défaut est tiré ou choisi par le MJ, le jet de caractéristique de TAI de la créature est divisé par deux, mais arrondi au supérieur, jusqu'à ce que la caractéristique soit fixée et ne fasse plus intervenir les dés. En outre, le DEP est également réduit de un.

Exemple : *un D6 devient 1D3, un D3 se transforme en D2, et le D2 devient 1. Les modificateurs de caractéristiques sont divisés de même. Par exemple, 3D6+6 deviennent 1D6+1D3+3. Si cette tare est obtenue une autre fois, le jet de caractéristique devient 1D3+1D2+2, puis 1D2+2, et enfin 2.*

On considère que les nains conservent leur FOR et leur CON malgré la diminution de leur TAI. Si Nanisme est obtenu plusieurs fois, la FOR, la CON et la TAI sont systématiquement diminuées.

Exemple : *Un mutant dont les caractéristiques originelles sont celles d'un humain, tire Nanisme sur la Table des Tares et des Malformations. Sa TAI seule devient 1D6+1D3 (ou 1D6+3 si c'est un aventurier) et son DEP 7. Malheureusement, il tire une nouvelle fois Nanisme sur la même table, et cette fois, sa TAI chute à 1D3+1D2 (ou 1D3+2 si c'est un aventurier), de même que sa FOR et sa CON. En vérité, une créature bien fragile dont le DEP est finalement égal à 6.*

Problèmes Epidermiques

La peau du mutant est dévorée par la vérole, les verrues, par des plaques grandissantes de chairs mortes ou par des parasites. Démangeaison et importante sudation sont également des problèmes courants. Des modifications en APP sont envisageables mais elles ne devront pas excéder 1D6 points.

Odeur Repoussante

L'odeur du mutant est à ce point insupportable que des nausées prennent ceux qui ratent un jet CON:VIR sur la Table de Résistance. Ces malaises durent 1D100-CON rounds et réduisent leurs compétences de 20 %. Généralement, les animaux et les créatures à l'odorat très développé fuient le mutant qui n'a aucune chance de réussir une embuscade efficace. La VIR de l'odeur est de 3D6. Elle peut être le fruit d'une mauvaise hygiène corporelle ou buccale, ou encore de glandes défensives comme celles des putois. Le maître de jeu peut envisager d'appliquer des pénalités n'exédant pas 20 % aux compétences de Communication.

Organe Manquant

Le mutant est privé d'un oeil, d'une oreille, du foie, de son appareil génital ou de n'importe quel organe. Si celui-ci est vital, le mutant assure certainement sa survie par des moyens détournés. Les compétences associées aux organes manquants seront diminuées au moins de moitié.

Reptation

Le mutant n'a pas de membres à utiliser pour se déplacer. Les mouvements ondulatoires de son corps lui autorisent généralement un DEP de 4.

Sensibilité à la Douleur

Le mutant est de constitution particulièrement délicate. Son épiderme est très fragile ou il ressent la douleur plus fortement que les autres créatures. Le double des points de dégâts endurés est opposé à son score de POU sur la Table de Résistance. S'il ne l'emporte pas, le mutant est aveuglé par la douleur, panique et tente de fuir.

Surdité

Le mutant est affligé d'une très mauvaise capacité auditive, ou est complètement sourd d'une ou des deux oreilles. Diminuez au moins de moitié sa compétence en Ecouter.

Vecteur de Maladie

Le mutant est porteur d'une maladie contagieuse à laquelle il est immunisé. La maladie a une VIR de 3D6 et se propage par le toucher ou par un mode spécifique de contact, comme la salive, les excréments, certaines glandes, un coup de bec ou de griffes. Les règles sur les maladies s'appliquent normalement (consultez la page 87).

Vélocité Réduite

Le DEP du mutant est réduit de 2. La cause peut être l'obésité, des problèmes de coordination ou des raideurs musculaires.







Conseils au Maître




Les règles de Hawkmoon sont relativement concises tout en couvrant un grand nombre de thèmes. Les nouveaux joueurs devraient lire ou se faire présenter le contenu des chapitres suivants : Introduction, Création des Aventuriers, Système de Jeu, et Combat. Pour la plupart, ils souhaiteront probablement examiner les chapitres consacrés à la Science, aux Mutations et à la Terre du Tragique Millénaire.

Les maîtres de jeu devront également lire avec attention le présent chapitre et celui consacré à la Terre du Tragique Millénaire. Ils doivent avoir connaissance des points de règle touchant au combatet avoir parcouru ce livre au moins une fois dans son intégralité.

Maîtres de Jeu Débutants

Assurez-vous de comprendre le fonctionnement des compétences et les divers degrés de réussite : résultats «empaler», succès critiques, succès normaux, échecs et maladresses.

Lisez la Saga des Runes afin de vous immerger dans l'ambiance des romans. La lecture du Joyau Noir au moins est essentielle. Réservez la lecture (ou relecture) des Chroniques du Château Airain pour le jour où vous imprégnerez votre campagne des éléments constituant la pierre angulaire des romans de Moorcock : le Champion Eternel, la Balance Cosmique, l'Epée Noire et les autres Objets de Pouvoir.

Ce jeu n'est pas compliqué, mais vous devrez apprendre de façon progressive comment combiner les compétences, les effets technologiques et les facultés des mutants. N'hésitez pas à relire un passage pour vous assurer d'en avoir compris la signification.

Si vous utilisez un scénario publié, lisez-le dans sa totalité avant de commencer à le faire jouer. Modifiez-le comme bon vous semble. Nul scénario n'est parfait et c'est votre propre vision de l'affaire qui prime.

Consultez les descriptifs des PNJ et comparez leurs compétences et puissance technologique à celles des aventuriers. Les scénarios publiés conviennent à des groupes de quatre à six aventuriers. Si ces derniers sont plus nombreux, améliorez les PNJ ou entourez-les d'hommes de main supplémentaires.

Si vous créez votre propre aventure, interrogez-vous sur les points suivants :

- Quelles possibilités inédites ou exceptionnelles d'interprétation d'un rôle offre votre histoire ?
- Quelles sont les conséquences des alliances les plus probables ?
- Par le passé, quelles faiblesses et points forts les aventuriers ont-ils démontré ?
- Votre histoire a-t-elle plus de chances de rapprocher ou d'éloigner les aventuriers ?
- Est-il important que votre histoire soit liée à des incidents antérieurs dans la carrière des aventuriers ?
- L'histoire a-t-elle une quelconque résonance avec l'ambiance des romans de Moorcock ? S'agit-il d'un problème monté de toutes pièces ou d'un défi ? Le Bâton Runique influence-t-il la destinée de vos joueurs, comme dans la saga ? L'aventure se montre-t-elle particulièrement baroque ou romanesque ?

Se Préparer à Jouer

Vous aurez besoin d'une table assez grande pour permettre aux joueurs d'y prendre place, ainsi qu'un nombre de chaises adéquat. La table devrait bénéficier d'un éclairage suffisant pour lire. Les crayons de papier, les gommes et les feuilles de brouillon peuvent s'avérer utiles, de même que quelques feuilles d'aventurier vierges supplémentaires.





Photocopiez les pages principales de la Création des Aventuriers. En effet, les joueurs oublient souvent d'emmener leur livre de règles. De même, des photocopies de la Table de Résistance, de la Matrice des Attaques et des Parades, de la Table des Blessures Graves, des Tables des Maladresses et des Tables des Armes vous éviteront de perdre du temps à les rechercher.

Réservez votre exemplaire de cet ouvrage à votre usage personnel car vous êtes le garant des règles (si les joueurs veulent lire les règles, il leur appartient d'emmener leur propre livre). Les joueurs devront emmener leurs dés, une ou plusieurs feuilles d'aventurier remplies, et toute figurine dont ils ont l'intention de se servir en cours de jeu.

Il est de coutume de jouer un aventurier à la fois. S'il le désire et si son maître de jeu l'accepte, le joueur peut en interpréter deux en même temps. Le fait de jouer deux personnages lui assure une certaine continuité : si l'un d'eux est grièvement blessé ou tué, l'autre est prêt à prendre la relève.

Examinez les feuilles d'aventurier avant de commencer à jouer. Le maître de jeu et les joueurs prennent plaisir à voir les aventuriers grandir et prospérer. Par ailleurs, certaines compétences ou secrets technologiques peuvent rendre un point de l'histoire trop difficile ou au contraire trop facile.

Certains maîtres de jeu aiment photocopier les feuilles d'aventurier et s'en servir pour résoudre les jets de dés secrets. Certains joueurs trouvent cela sensé.

En général, les joueurs devront faire les jets de dés dont leur aventurier a besoin et le maître de jeu s'occuper des jets de ses personnages non-joueurs. Sauf raison particulière, faites vos jets de façon ouverte afin que tous puissent les voir. Cela garantit l'intégrité de tout le monde.

Si les aventuriers ne doivent pas encore prendre connaissance de certains faits (les effets d'un jet d'Orientation crucial, par exemple), laissez les dés tels que vous les avez lancés, mais cachez-les avec une feuille de papier ou un verre renversé. Révélez le résultat au moment critique.

Construire une Intrigue

Le maître de jeu possède deux des clés permettant de réussir une partie, les joueurs une seule. La première clé du maître de jeu est composée des définitions et procédures propres aux règles. Celles-ci permettent d'offrir réalisme et cohésion à ses aventures. La seconde constitue la toile de fond du jeu et doit être tirée des romans, de scénarios prêts à jouer ou de l'inspiration du maître de jeu. La clé des joueurs représente leurs aventuriers, et la qualité de leur interprétation de ces personnages. Si chacun accepte sa part de responsabilité dans la répartition de ces rôles, on aboutit généralement à des parties riches et de qualité.

L'intrigue la plus classique d'un scénario se compose de (1) une invitation ou une accroche permettant d'intéresser les aventuriers, (2) une présentation ou une définition du problème principal, (3) des défis à relever et à surmonter pour résoudre le problème principal, (4) une rencontre finale assez crédible pour créer un paroxysme émotionnel, et (5) les suites de l'aventure, lesquelles devraient valoir louanges et reproches, points d'alliances, argent, position sociale, et/ou points de compétence aux aventuriers, en fonction de leurs actions.

Les maîtres de jeu sont invités à lire le scénario accompagnant ce livre de règles, afin de disséquer les principales étapes d'une aventure classique. Il est bien entendu que les joueurs n'ont aucun intérêt à lire ce scénario car ils connaîtraient par avance la solution des défis à relever au cours de la partie. Cela ne ferait que gâcher leur plaisir, voire celui de leurs camarades de jeu.

Les scénarios peuvent présenter une complexité très variable. En premier lieu, la troisième phase peut durer plus longtemps et s'émailler d'épisodes additionnels, comme c'est le cas des quêtes longues et difficiles. Il faudra prendre garde à ne pas trop distraire les joueurs de leur objectif principal, car trop de contretemps ou de fausses pistes peuvent les frustrer.

En second lieu, les scénarios que vous développez ou faites jouer peuvent être reliés de diverses façons et se révéler plus ardus et plus périlleux à résoudre ou à surmonter.

En troisième lieu, le problème en question peut revêtir une importance plus grandequ'il ne le laissait supposer. Il peut devenir l'enjeu de cités, de nations ou du Bâton Runique lui même, ce qui sous-entend l'apparition de plus de problèmes, factions et éventuellement richesses.

En quatrième lieu, l'intrigue doit se montrer interactive : la résolution d'un défi peut modifier le contexte et le bien-fondé des autres.

En cinquième lieu, l'intrigue peut mettre la cohésion du groupe des aventuriers en danger, en jouant sur leurs convictions politiques ou religieuses, leurs traditions familiales, leur sexe, ou tout autre élément essentiel.

Rencontre des Aventuriers

Les joueurs ayant créé leur aventurier séparément, les personnages ont probablement des histoires personnelles différentes, des professions passées variées et proviennent vraisemblablement de royaumes divers.

Par conséquent, au début du jeu, le maître de jeu doit souvent faire face au problème de savoir pourquoi les aventuriers se sont réunis. Voici quelques suggestions de premières rencontres.

- Ils répondent tous à une offre d'emploi. Il pourra s'agir de garder un bâtiment, d'escorter un prince voyageant incognito, d'aller explorer une ruine maudite, de tuer un sorcier, de trouver une carte, de prendre part à une expédition vers l'Afrika, ou de toute autre raison similaire.

- Ils ont tous un ami en commun, qui leur demande une faveur. Il pourra s'agir de secourir son amante, de châtier quelques hommes de main, ou de l'escorter jusqu'à un lieu ou une destination lointaine.





• Ils sont tous contactés par un serviteur ou un agent du Bâton Runique. Celui-ci les réunit pour accomplir une tâche importante pour sa cause.

• Ils assistent tous à un incident quelconque : un kidnapping, une bagarre, un vol, etc... Ils se lient d'amitié lorsqu'ils se retrouvent tous impliqués dans l'événement (et même accusés, voir ci-après).

• Ils sont tous arrêtés et détenus dans la même cellule. Ensemble, ils doivent défendre leur innocence, supporter le même châtiment ou s'évader.

En général, les joueurs coopèrent avec le maître de jeu en début de partie, car tous savent que le jeu ne pourra vraiment commencer que lorsque leurs aventuriers auront uni leurs forces. Si quelqu'un refuse ouvertement de se joindre aux autres, son joueur ferait mieux de créer un nouvel aventurier, lequel sera plus désireux de se laisser entraîner. Parfois, le rejet est mutuel : peu souhaitent devenir l'ami d'un Granbreton ou d'un mutant.

Les Campagnes

Une campagne est une série de scénarios auxquels participent les mêmes aventuriers (ou tout au moins, les mêmes joueurs). Comme c'est presque toujours le cas, une campagne représente également la vision et l'expression personnelles d'un ou deux maîtres de jeu.

Nombre de campagnes mettent en valeur un univers singulier, des règles créées de toutes pièces ou encore un assemblage de diverses règles issues de jeux différents. Elles sont, pour la plupart, conduites par une seule personne, laquelle pourra parfois être relayée par un des joueurs.

Le point central d'une campagne peut s'effacer au bout d'un moment, mais seule une campagne pourra permettre de goûter ce qu'est la «vie» dans un autre univers que l'ont finit par connaître aussi bien que celui dans lequel nous vivons.

Une campagne s'appuie davantage sur une façon de jouer beaucoup plus agréable et plutôt que sur la création d'une mission particulièrement difficile. Les tragédies les plus fortes se produisent lors des campagnes, de même que les triomphes les plus poignants, les sauvetages les plus extraordinaires, et les résultats de dés les plus improbables. Votre expérience du jeu de rôle ne sera pas totale tant que vous n'aurez pas participé à une campagne.

Dans Hawkmoon, les aventuriers seront sans arrêt confrontés à l'héritage du Tragique Millénaire. Les ruines cyclopéennes et maudites sont nombreuses, les créatures étranges et difformes sont légions. Même les précipitations ont changé de caractère, la pluie se colorant parfois ou acquérant une étrange viscosité. Plus encore que les contrées chaotiques des Jeunes Royaumes, la Terre du Tragique Millénaire peut dépayser le maître de jeu et ses joueurs, dans la mesure où elle nous paraît vaguement familière.

Nous présentons ci-dessous diverses approches possibles d'une campagne. La liste n'est pas exhaustive et aucune n'est meilleure qu'une autre. L'idéal serait que le maître de jeu parvienne à intégrer de manière équilibrée ces différents styles à sa campagne personnelle, ce qui est un exercice difficile.

La Campagne Granbretonne

Si le maître de jeu respecte les événements survenus dans les romans de la saga, sa campagne intégrera forcément des éléments connexes aux activités des Seigneurs Ténébreux. Ce chapitre et celui sur la Terre du Tragique Millénaire présentent des éléments décrivant la vie sous l'occupation granbretonne, ainsi qu'un calendrier de l'expansion du Ténébreux Empire.

Ce type de campagne est certainement le plus dramatique et le plus sombre qu'il soit possible de mener dans le cadre de ce jeu, approchant un peu la noirceur et le désespoir inhérents au jeu Elric. La liste des exactions et des atrocités commises par les conquérants peut servir de toile de fond à de telles aventures, mais pensez à préserver certains endroits de la folie granbretonne afin de permettre aux aventuriers de souffler un peu. Il est nécessaire d'avoir bien lu le Joyau Noir, premier livre de la saga, pour bien comprendre l'atmosphère des événements liés à l'expansion de la Granbretanne.

La Campagne Mystique

Dans ce style de campagne, les aventuriers sont promis à un avenir glorieux ou à une fin catastrophique. En effet, ils servent sciemment ou non le Bâton Runique, accomplissant des missions en son nom. La plupart du temps, ils prépareront les futures interventions des agents du Bâton Runique. Par exemple, ils pourraient se mettre en quête des fameux heaumes-miroirs, afin que plusieurs années plus tard, Orland Fank puisse les remettre aux héros kamargais. Bien sûr, les répercussions d'un échec des aventuriers dans ce style de campagne peuvent amener le maître de jeu à bouleverser en profondeur l'action décrite par Moorcock dans ses romans.

Ce style de campagne peut sortir du cadre de la Terre du Tragique Millénaire et aboutir sur d'autres mondes du Million de Sphères, voire même faire le lien avec le jeu Elric. Malgré l'exaltation du moment, les joueurs risquent de se lasser de ce style de campagne, et pour le maître de jeu, le retour vers une Europe moins fantastique est parfois difficile, à moins qu'il n'adopte une campagne très linéaire ne laissant que peu d'options à ses aventuriers. L'amusement de tous est alors considérablement amoindri.

La Campagne Mystérieuse

Les aventuriers sont des pionniers ou des explorateurs, tentant de repousser les frontières de la «Terra Incognita». Ils peuvent explorer les abords du continent afrikain, découvrir des avant-postes de l'Asiacommunista, voire partir pour l'Amarekh. Le maître de jeu ne dispose que de peu de renseignements sur ces





contrées, mais le chapitre sur la Terre du Tragique Millénaire essaie de synthétiser l'essentiel des informations afin que sa campagne et ses développements personnels n'entrent pas en contradiction majeure avec les futures publications d'Oriflam.

Ce style de campagne nécessite un immense travail de préparation de la part du maître de jeu. Mais il est aussi celui qui offre le plus de possibilités et de liberté créative.

La Campagne Politique

Les intrigues de cour des grandes nations offrent à des aventuriers expérimentés et astucieux de nombreuses opportunités d'ascension sociale. Il leur faudra prendre parti à de grands conflits, mener des campagnes militaires contre des nations voisines ou se vouer à l'espionnage. Ce style de campagne est idéal s'il précède l'intervention des Seigneurs Ténébreux, et donc une campagne granbretonne.

A l'instar de la campagne mystérieuse, il faut que le maître de jeu détaille la structure politique de la toile de fond, afin que les intrigues soient toujours cohérentes. De plus, il faut que ses joueurs préfèrent déjouer des complots et résoudre des énigmes plutôt que à des scènes de combat.

Les Batailles

La saga décrit ou mentionne de nombreuses batailles terrestres et navales, comme la bataille de Kamarg ou encore celle de Londra. Les jeux de rôle concentrent leur attention sur l'individu. Leur fonction n'est pas de détailler les actions de troupes fort nombreuses, ni d'aller jusqu'à fournir de multiples commandants.

Les conflits de la saga impliquent souvent des armées de taille imposante. La première bataille de Kamarg est la mieux décrite de toutes, esquissant bien la puissance militaire de la Granbretanne, même si la ruse et le courage prévalent au profit des Kamargais.

Si des combats de masse doivent être joués, nous vous suggérons d'utiliser des règles de figurines ou de jeux de plateau abordant l'époque appropriée. Votre magasin de jeux présente probablement un éventail de choix convenable.

Si les aventuriers incarnent des personnes importantes, ils devront commander une ou plusieurs unités chacun, voire un flanc entier de l'armée assemblée.

Si vous devez jouer des combats individuels se déroulant dans le cadre d'une bataille de grande envergure, vous devrez avoir déjà décidé de la tournure de la bataille. Selon la situation, il vous suffit de décrire l'affrontement en alternant les descriptions brèves et longues.

Les combats navals de l'Europe du Tragique Millénaire se résument à des conflits opposant un vaisseau à un autre. Ces combats sont assez petits pour jouer certaines phases d'abordage à l'échelle du jeu de rôle.

Les aventuriers peuvent continuer à combattre pour connaître leur propre destin. La description complète d'un combat opposant un vaisseau à un autre risque de prendre une soirée entière.

Chaosium est en train de travailler sur un petit livre qui traite des combats de masse dans l'univers d'Elric. Oriflam vous le présentera certainement dans une version remaniée, assurant sa compatibilité tant avec l'univers d'Elric que celui de Hawkmoon. Si vous ne pouvez pas attendre, le supplément «La Kamarg» (première édition de Hawkmoon) présente des règles de simulation pratiques dans lesquelles la dimension de l'aventurier n'est pas totalement effacée au profit de grandes unités. Ces règles ne sont pas difficiles à convertir.

Choix d'une Epoque de Jeu

Au moment de débuter ses premières aventures, le maître de jeu doit obligatoirement choisir l'époque de sa campagne se déroulera. Plusieurs options sont possibles, mais un maître de jeu désirant coller à l'atmosphère des romans cherchera certainement à les exploiter toutes, dans leur ordre chronologique.

1) Tout d'abord, le maître de jeu peut choisir une période antérieure à l'ascension du Ténébreux Empire. L'Europe a toujours été déchirée par la guerre et les aventuriers bénéficieront de nombreuses occasions de se couvrir de gloire et de richesses. Le maître de jeu pourra distiller la présence grandissante de la Granbretanne, dont les ingérences dans les affaires politiques européennes vont croissantes, se heurtant ainsi à la rivalité de l'Espanyia, et dans une moindre mesure, à celle de la mystérieuse Moscovie.

2) La période de jeu que nous préconisons voit le début de l'expansion du Ténébreux Empire. A cette époque, la Granbretanne a déjà posé ses griffes sur la Scandie et tous les pays du nord, suivant une ligne qui passe par des cités fameuses : Parye, Munchein, Wien, Khrakov, Kerninsburg. Il s'agit d'un vaste demi-cercle de conquêtes au coeur du continent, qui s'élargit jour après jour, et qui ne tardera pas à englober les régions septentrionales de l'Italia, de la Magyarie et de la Slavie. Elle est la plus riche en aventures et en possibilités, des armées vaincues pillant les territoires encore libres, tentant de retrouver le contrôle des terres perdues, ou au contraire fuyant devant les troupes aux masques de bêtes. Les Seigneurs Ténébreux essaient encore de conquérir par la ruse plutôt que par la force, déployant des trésors d'intrigues et de complots sournois. Les choses en sont là aux débuts de la Saga des Runes.

3) Au cours de cette période, le Ténébreux Empire a déjà assis son autorité sur l'Europe, ou achève ses conquêtes par la force pure. Elle est la plus dramatique, car l'occupation granbretonne est particulièrement cruelle. Il y a fort à parier que les aventuriers doivent mener une vie de clandestins, cherchant à survivre tout en échappant au diktat de l'empire. C'est l'occasion idéale de leur opposer un ennemi juré issu des Seigneurs Ténébreux, ou de leur faire visiter les mystérieux royaumes orientaux, voire même l'Afrika. La révolte de Meliadus, qui en-





traîne le retrait de la quasi totalité des garnisons européennes, voit les peuples vaincus et brimés se ressaisir et se libérer. La mort de Meliadus et l'effondrement de l'empire concluent la Saga des Runes.

4) Cette dernière période est la plus riche et la plus libre, car elle n'a que très brièvement été abordée dans les Chroniques du Château Airain. Il s'agit de la reconstruction de l'Europe, où les modèles politiques subissent de profondes mutations. La plupart des nations sont en paix, et un renouveau culturel se prépare, avec la Granbretanne, la Hollande et la Germanie comme nations «phares» du moment. L'existence de l'Amarekh a été confirmée et des équipages partent à sa découverte à bord de navires étranges, construits en vue de la «Grande Traversée». Peu atteindront leur objectif. Mais il n'est pas nécessaire d'aller jusqu'en Amarekh pour trouver de l'action, puisque bientôt éclatent des troubles dans les royaumes de l'est, avec la conquête de la Moscovie par l'Asiacommunista, qui apparaît sur la scène internationale à la tête de ses Hordes du Soleil et de ses guerriers déterminés...

Jouer à l'Heure du Ténébreux Empire

La plupart des maîtres de jeu choisiront comme cadre de jeu l'impérialisme granbreton, riche en événements dramatiques. Cette section propose au maître de jeu diverses informations d'ordre politique et historique, ainsi que des éclaircissements sur la nature du Ténébreux Empire, afin que sa campagne soit parfaitement en phase avec les futures publications d'Oriflam.

Expansion de l'Empire

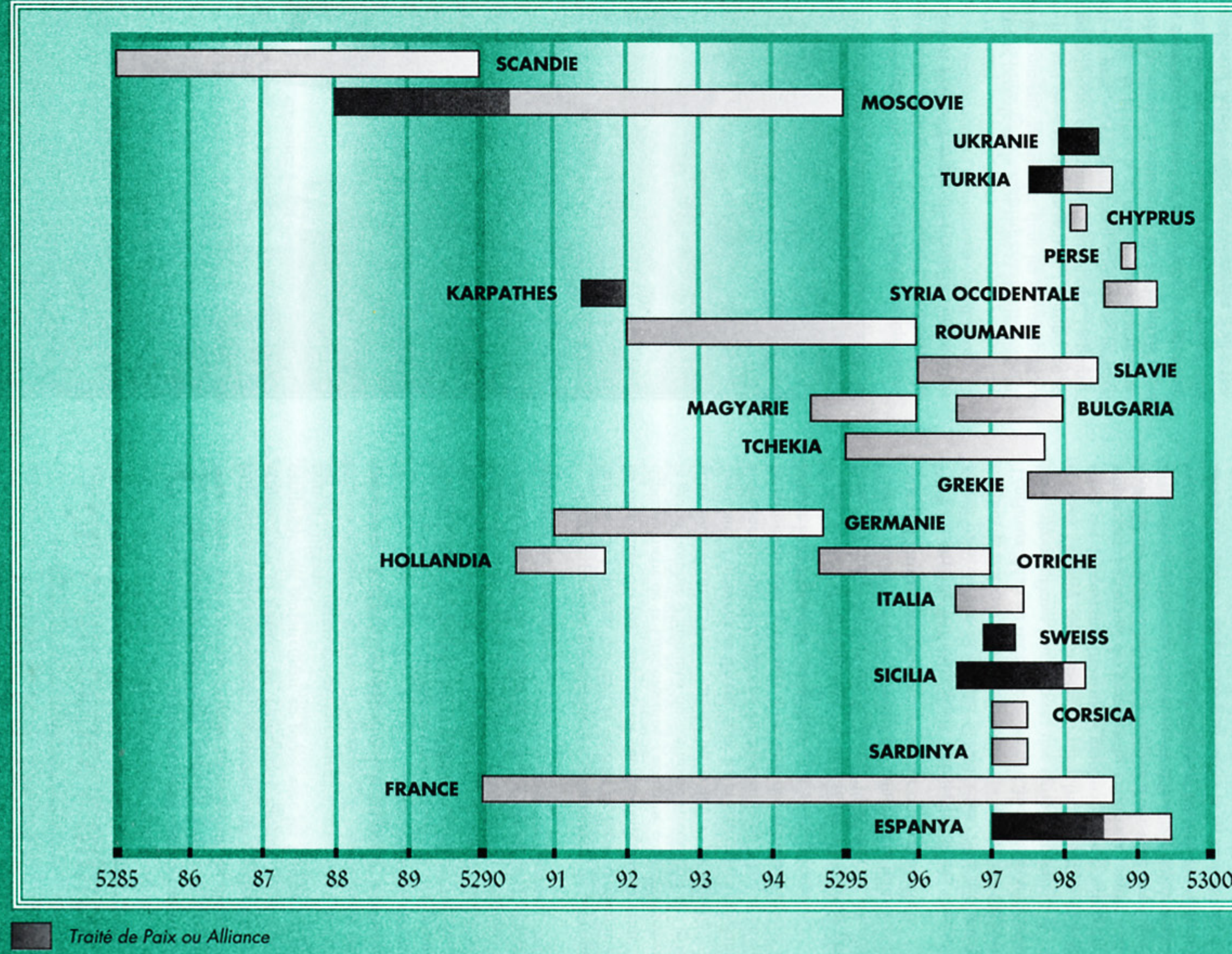
L'extension des frontières des protectorats et des colonies granbretonnes n'a d'égale que la folie des Seigneurs Ténébreux. Alors qu'un demi siècle de conquêtes aurait été nécessaire pour établir un ordre viable et profitable à l'échelle de l'Europe, les Granbretons se sont étendus en quelques années et ont bâclé la fondation de leur empire.

Cette expansion trop rapide est certainement la principale faiblesse de l'empire, qui doit se reposer de façon croissante sur les ressources des pays annexés en vue des conquêtes à venir. Le dépeuplement de la Granbretanne s'accentue considérablement, le grand nombre d'insoumis du continent nécessitant des garnisons importantes. Pour calmer les ardeurs des rebelles, les Seigneurs Ténébreux se livrent donc à des représailles sanglantes à chaque fois que leur autorité est mise en péril. Mais ce faisant, ils éprouvent des problèmes à recruter des volontaires pour rejoindre leurs légions de mercenaires.

Le schéma de la page suivante illustre les manoeuvres granbretonnes qui permirent aux Seigneurs Ténébreux de conquérir l'Europe entière en pratiquement dix années. Les futures publications d'Oriflam s'appuieront toutes sur cette chronologie.

Le maître de jeu remarquera que les premières conquêtes étaient particulièrement longues et laborieuses. Elles nécessitèrent un plus grand travail de préparation de la part des Seigneurs Ténébreux. Mais au fur et à mesure que leur influence s'étendait, leurs crimes infâmes leur valurent une terrible réputation. A cette époque, l'Europe était habituée à subir les occupants, et la présence des conquérants (fussent-ils granbretons) n'avaient rien de surprenant. La cruauté des hommes du Ténébreux Empire était en revanche une nouveauté et fut à l'origine d'une vaste campagne de démoralisation. Les armées adverses se débandant rapidement devant la charge granbretonne, les Seigneurs Ténébreux se sont habitués à des victoires de plus en plus faciles et rapides. Ils ont donc pu disperser leurs forces sur plusieurs fronts.

De même, l'empire insulaire a négocié ses principales alliances aux débuts de son expansion, alors qu'il était encore vulnérable. Les alliances suivantes n'étaient considérées que comme des préludes à la conquête, Huon se satisfaisant assez mal des


Calendrier de la Conquête Granbretonne de l'Europe
SCANDIE
MOSCOVIE
UKRANIE
TURKIA
CHYPRUS
PERSE
KARPATHES
SYRIA OCCIDENTALE
ROUMANIE
SLAVIE
MAGYARIE
BULGARIA
TCHEKIA
GREKIE
GERMANIE
HOLLANDIA
OTRICHE
ITALIA
SWEISS
SICILIA
CORSICA
SARDINYA
FRANCE
ESPANYA
5285
86
87
88
89
5290
91
92
93
94
5295
96
97
98
99
5300
Traité de Paix ou Alliance



traités de paix et préférant des vassaux bien obéissants. Lors de l'alliance de la Sicilia et de la Granbretanne, l'expansion de l'empire s'accéléra. Une base permanente au coeur de la mer du Milieu lui fit gagner un temps considérable et mettait à sa portée les royaumes méridionaux, ainsi que ceux du Proche Orient.

L'Occupation Granbretonne

Elle se montre sévère et cruelle, particulièrement à cause des ordres de la Hyène, de la Corneille ou du Papillon (dissous par décret impérial lors de la conquête de la Hollandia). Au terme de l'invasion, entre 30 et 50 % des populations ont été massacrées par les Seigneurs Ténébreux, ou déportées vers Londra. Les adultes et les adolescents y sont destinés à devenir les esclaves de l'empire, les moins chanceux devenant les cobayes des savants masqués.

Les enfants sont généralement enlevés et détenus en otage pour assurer la docilité de leurs parents. En vérité, la plupart d'entre eux (les plus jeunes) sont confiés aux souterrains de la Sororité afin d'y connaître l'éducation des véritables Granbretons. Cette mesure à long terme ne permettant pas de repeupler les rangs granbretons, les légions mercenaires s'ouvrent largement aux volontaires. En présentant l'engagement comme la seule alternative à la mort ou la misère, cette mesure connaît un franc succès.

Des bornes macabres constituées de gibets, d'arbres chargés de pendus, de roues, de croix dressées ou de cages métalliques renfermant des squelettes ou des cadavres bleuis par la mort sont dressés lugubrement le long des routes. Les entrées des villes sont quant à elles «décorées» de pyramides de corps enchevêtrés et parfois calcinés, destinées à rappeler au voyageur l'indéniable autorité de l'empire par une démonstration empreinte de barbarie et d'un irrespect total de l'individu.

Les dirigeants, exécutés ou mis en fuite avec leur gouvernement, sont parfois remplacés par des hommes de paille, placés sous la responsabilité de gouverneurs provinciaux lorsque ceux-ci ne prennent pas directement les choses en mains (par exemple, Adaz Promp, Grand Maître de l'Ordre du Chien, est devenu Prince de Parye).

En effet, les grands nobles granbretons se partagent les nations conquises et y règnent à leur guise, bien qu'ils séjournent la plupart du temps à Londra, capitale de l'empire. Leur règne est bien entendu celui de l'horreur. Les excentricités, les tortures mentales ou physiques et les cruautés démonstratives ou gratuites sont monnaie courante.

Dans un premier temps, les populations désertent les villes, les cités, les villages. Se mêlant parfois à la fuite des armées vaincues, elles se réfugient dans les sombres forêts nées du Tragique Millénaire, dans les montagnes enneigées ou dans des cavernes obscures. Difficilement, leur survie s'organise, sans cesse contrariée par les patrouilles de Tigres qui font irruption dans les sanctuaires rebelles et calcinent tout le monde par l'intermédiaire de leurs lances-feu.

Mais petit à petit, les survivants se résignent et se soumettent, redescendant dans les plaines, les villes et les campagnes, où ceux qui étaient restés sont devenus les esclaves de l'empire ou ses vassaux.

Une Ere Funèbre

«La route qui y menait était lugubre, bordée de gibets et de croix de bois, qui supportaient les corps d'hommes et de femmes, jeunes et vieux, d'enfants, filles et garçons, et même, dans une volonté de dérision morbide peut-être, des animaux familiers, chiens, chats et lapins apprivoisés. Sur les bas côtés de cette route, des familles entières pourrissaient ; des maisonnées complètes, du dernier-né au plus vieux serviteur, clouées sur les croix, tordues dans des poses grotesques, figées par la mort à l'issue d'indicibles souffrances.

L'odeur de la charogne écoeurait Hawkmoon, et la puanteur de la mort le prenait à la gorge (...) Le feu avait noirci champs et forêts, rasé villes et villages et chargé l'air d'une poussière grise et âcre. Riches ou pauvres, tous ceux qui avaient survécu étaient devenus des mendiants, à part ces femmes qui s'étaient faites putains pour suivre la piétaille de l'empire et ce hommes qui, abandonnant toute fierté, avaient juré fidélité au roi-empereur.»

- Le Joyau Noir, II, 4.

«Il était évident que le Ténébreux Empire avait conquis cette province : villes et villages se trouvaient désertés, des cadavres crucifiés pourrissaient sur le bord de la route, les charognards se massaient dans le ciel et sur la terre où l'occasion leur était donnée de festoyer. La nuit était très claire, comme si le soleil se trouvait sans cesse à l'horizon, illuminée qu'elle était par les bûchers funèbres des villages, fermes, villas et cités. Et les hordes noires de l'Empire insulaire de Granbretanne bondissaient, l'épée dans une main et la torche dans l'autre, comme des démons de l'enfer, poussant des hurlements déchirants qui retentissaient à travers tout le pays dévasté.»

- Le Dieu Fou, II, 8.





La Fin des Seigneurs Ténébreux

Après que l'empereur Huon lui ait retiré sa confiance et le délègue à des tâches mineures, la révolte du baron Meliadus provoque une guerre civile dans laquelle tous les ordres prennent parti. C'est pourquoi toutes les troupes granbretonnes basées en Europe sont rappelées d'urgence, désertant les pays dont la conquête s'est achevée il y a peu pour certains. Mais dans leur prévoyance, les masques de bête facilitent la future reconquête en rasant, en brûlant et en tuant, laissant derrière eux aussi peu de choses intactes que le leur permet leur retraite précipitée.

L'Europe reste de longues semaines plongée dans la léthargie engendrée par la douleur et l'hébétude, ne comprenant pas la cause du génocide perpétré par les soldats masqués. Elle réalise alors avec incrédulité que les bouchers sont partis, ne laissant derrière eux que quelques garnisons squelettiques. Lorsque leur parviennent les rumeurs de l'avancée kamargaise contre la Granbretanne, les coeurs se remplissent d'un soudain espoir et d'anciens héros défaits par les Seigneurs Ténébreux s'efforcent de rassembler les hommes valides autour d'eux. Avec plus ou moins de succès, les dernières garnisons masquées sont alors décimées, mises en fuite ou capturées. Puis c'est l'attente anxieuse.

Une vague de soulagement traverse l'Europe entière lorsqu'elle apprend, plusieurs semaines après l'événement, la mort de Huon le Despote et le couronnement de Flana, approuvée par les héros kamargais qui ont soufflé sur l'Europe le «vent de liberté». Le Ténébreux Empire est dissous, ainsi que les ordres porteurs de masques, et la reine de Granbretanne promet de participer à la reconstruction de ce qui a été détruit.

Epilogue

Il faudra des dizaines de mois à l'Europe pour se reconstruire, se choisir ou se voir imposer de nouveaux dirigeants, et entreprendre enfin les réformes qui transforment les royaumes et principautés éparses en monarchies parlementaires ou en républiques. Les funérailles de la reine de Hollandia, qui a été la première à proclamer la naissance de la République Hollandienne, compte dans leur assistance la presque totalité des nouveaux souverains et dirigeants d'Europe, dont la plupart se jurent de faire évoluer vers la paix et le respect de l'individu les nations dont ils sont dorénavant responsables.

Les missions diplomatiques se multiplient, et la Granbretanne, en dépit de l'amertume et de la rancoeur de ses victimes, parvient à s'imposer, grâce à Flana, comme le pivot de la reconstruction après avoir été celui de la destruction. La reine granbretonne participe activement au renouveau culturel de l'Europe et finance même de nombreuses expéditions en direction de l'Amarekh. Disposant toujours de la technologie créée par Kalan de Vitall (qui a déjà permis une fois aux troupes du Ténébreux Empire d'accoster le continent), ses explorateurs sont parmi les premiers à établir des colonies et des contacts avec le continent mystérieux. Mais bientôt, de nouveaux troubles apparaissent à l'est, avec la chute brutale de la Moscovie entre les mains des armées venues d'Asiacommunista...

Commentaires

Création des Aventuriers

Au début, cette procédure devrait prendre entre 20 et 30 minutes. Après quelques temps, 10 à 15 minutes suffiront. Si un joueur débute dans le jeu de rôle, vous souhaiterez peut-être lui faire recopier un aventurier que vous aurez vous même créé au préalable. Le but de ces procédures est de créer un personnage issu de l'Europe du Tragique Millénaire, dont la compétence et les aptitudes sont supérieures à celles des gens communs. Prêts pour une grande destinée, il ne leur reste plus qu'à la mériter.

Donnez des points d'alliance positifs ou négatifs de façon régulière mais modérée. Dans la majorité des cas, ne donnez pas plus de points d'alliance que vous ne permettez de jets d'expérience. Malgré le principe d'alliance, les aventuriers restent tous leur propre maître, à moins de devenir les Champions du Bâton Runique. Cela leur donne plus de puissance mais supprime leur liberté d'action. Les petites histoires accompagnant chaque métier ne sont que des points de départ. Si un joueur se crée un passé original et personnel, il y a de quoi se réjouir. Encouragez de telles initiatives.

En règle générale, l'octroi de secrets technologiques doit rester le plus rare possible. Il existe cependant des «machines» simples qui sont sur le point de devenir courantes dans l'Europe du Tragique Millénaire (moulins à vent ou à eau, typographeuse, bouées, machines à tisser, héliographes, etc...). Vous pouvez décider de rendre celles-ci plus accessibles, tout en restreignant l'accès aux technologies plus avancées. Pour un bon équilibre, il est cependant nécessaire que toutes les technologies, modestes ou avancées, soient l'apanage de certaines classes élitistes de la société. L'apprentissage de nouveaux secrets est un événement important dans la vie d'un aventurier. Nombre d'entre eux considèrent que leur acquisition est plus précieuse qu'une récompense sous forme d'argent ou même de points de compétences. Ce n'est souvent pas le cas, les secrets ayant rarement une utilité en-dehors du contexte qui a motivé leur développement.

Les listes de prix courants ne sont qu'un point de départ. Modifiez-les et ajoutez-y de nouveaux articles pour répondre à vos besoins. Tout au long des milliers de kilomètres de ces territoires médiévaux, les prix varient grandement. Des fluctuations de 2D10 %, en plus ou en moins, sont courantes.

Les Compétences

Certaines compétences (Art, Artisanat et Equitation par exemple) peuvent être subdivisées en un nombre de compétences spécifiques illimité. Ces dernières peuvent vous être proposées par les joueurs. Bien entendu, vous êtes libres de les refuser, mais il est souvent préférable de les accepter. Elles bénéficient toutes du pourcentage initial de la compétence générique.





Quelques Pensées des Héros de la Saga sur le Ténébreux Empire

«[Ils apportent] un ordre politique, sans doute, mais les aspects spirituels ou moraux sont totalement négligés. Ils font montre d'une cruauté sans précédent. Ce sont des déments. Leurs âmes sont emplies d'amour pour tout ce qui touche au mal et de haine pour tout ce qui est noble (...).

Les vilenies qu'ils commettent sont considérées comme tout à fait normales. A Köln, leur jeu favori était de crucifier les petites filles de la cité, de châtrer les garçons et de forcer les adultes à se livrer en public à des exhibitions infâmes, pour sauver leur vie. Cette cruauté n'est pas naturelle, comte, et là n'est pas le pire. Leur plus grand plaisir est de traîner l'homme dans la fange (...).

Si leurs activités publiques sont si effroyables, songez à ce que doivent être leurs plaisirs intimes... Et il y a peu de gens qui osent répéter ce qu'ils ont vu. L'ordre qu'ils instaurent est superficiel, mais le çhaos qu'ils apportent détruit jusqu'à l'âme des hommes.»

- Noblegent, Le Joyau Noir, I, 2.

«Les principautés d'Europe se divisent de plus en plus, la guerre est devenue une habitude dans la vie de chaque homme. Ils sont rares, de nos jours, ceux qui peuvent goûter la paix de l'esprit de la naissance au tombeau. Les choses ne cessent de changer. La Granbretanne, au moins, apporte la continuité (...).

Si vous aviez mon expérience, vous comprendriez que cette sorte de mal n'a qu'un temps, soit que ceux qui le font se lassent, soit que ceux qui le subissent se révoltent d'une manière ou d'une autre. Il suffira de cent ans pour que la Granbretanne devienne une nation juste et morale.»

- Le comte Airain, Le Joyau Noir, I, 2.

«Leur folie est trop profonde pour (...) guérir. Leur apparence est là pour le prouver. Ces masques d'animaux sertis de joyaux qu'ils ne quittent jamais, ces vêtements grotesques qu'ils portent même au coeur des plus grandes canicules, leur manière de marcher, leurs attitudes, tout cela les montre tels qu'ils sont. Leur folie est héréditaire, et leur progéniture en héritera.»

- Noblegent, Le Joyau Noir, I, 2.

«Vous avez devant vous le résultat de la sorcellerie scientifique. Rien à voir avec ces envoûtements incertains et empiriques que l'on utilise sur le continent. C'est notre science qui nous a donné le pas sur d'autres nations.»

- Kalan de Vitall, Le Joyau Noir, II, 2.

«Vous avez, duc de Köln, conclu un pacte avec l'immortel roi-empereur de Granbretanne. C'est une preuve de notre libéralisme que d'accorder un tel privilège à un homme qui n'est après tout que notre esclave. Vous devez, en retour, nous servir avec une grande loyauté, conscient de prendre part à la destinée de la plus glorieuse race qui ait jamais existé sur cette planète.Il nous appartient de régner sur ce monde, par la grâce de notre omniscient intellect et par celle de notre force toute puissante. Bientôt nous ferons triompher notre droit à la totale suprématie. Tous ceux qui nous aurons aidés à faire aboutir ce noble dessein profiteront de nos faveurs.»

- Roi Huon, Le Joyau Noir, II, 3.

«Comprenez-vous maintenant, comte Airain, que la Granbretanne est la terre de la démence, le cancer de l'Histoire, la puissance qui, non contente de conduire l'espèce humaine à sa perte, sera en outre responsable de la destruction des toutes les créatures intelligentes de l'univers ?»

- Noblegent, Le Joyau Noir, II, 6.

«Nous croyons avoir en face de nous un ennemi implacable dont l'ambition est de dominer le monde ; le Ténébreux Empire n'est pas le premier dans ce cas, mais il n'en présente pas moins un caractère particulier. N'oubliez pas, comte Airain, que j'ai séjourné à Londra et que j'ai été le témoin de certains de leurs débordements les plus insensés.Vous n'avez vu que leurs armées, qui, comme toutes les autres, combattent avec courage et emploient les tactiques conventionnelles, et il est vrai que ce sont les meilleures. Mais le roi-empereur, ce cadavre immortel enfermé dans son trône sphérique, n'a rien de conventionnel lui ; quant à leurs coutumes secrètes, quant à l'atmosphère de folie qui baigne la capitale... Ce n'est pas uniquement pour assouvir ma vengeance que je les tue, c'est aussi parce que j'ai la certitude qu'ils mettent en péril les forces mêmes de la vie.»

- Hawkmoon, Le Joyau Noir, II, 6.





Certains maîtres de jeu et joueurs souhaiteront probablement développer des compétences qui ne figurent pas dans ce livre. Nous avons laissé des lignes vierges sur la feuille d'aventurier à leur intention.

Faites au sein de vos joueurs circuler une définition écrite de vos nouvelles compétences afin qu'ils sachent de quoi il retourne exactement.

La compétence Esquive est très importante au combat, aussi le score d'un aventurier ne sera jamais trop élevé. Prenez soin de bien comprendre les implications de la table Esquiver une Attaque.

Pour un savant-sorcier, les dialectes les plus importants sont certainement les Langues Nationales et les Langues Archaïques. En effet, la plupart des documents technologiques sont rédigés dans ces langues.

Veuillez noter les groupes de compétences. Leur répartition dans les catégories Agilité, Communication, Connaissance, Manipulation et Perception permet de montrer les effets des poisons et des blessures sur un nombre limité de compétences.

Le Système de Jeu

N'oubliez pas que la Table des Blessures Graves figure dans ce chapitre.

Règle optionnelle : S'il s'entraîne pour améliorer une caractéristique, l'aventurier doit l'entretenir en poursuivant son entraînement. S'il l'interrompt, il perd son avantage à raison d'un point de compétence par mois.

Lorsque la caractéristique a regagné son niveau initial, il n'est logiquement pas utile de l'entraîner pour l'entretenir.

La présence d'un professeur n'est pas obligatoire pour procéder à la poursuite d'un entraînement. Résumez cet entretien régulier sous la forme d'une journée d'exercices par semaine, laquelle sera entièrement et exclusivement consacrée à la caractéristique.

Par voie de conséquence, si un aventurier s'est entraîné dans trois caractéristiques, il lui faudra sacrifier trois journées à leur entretien.

Règles Consacrées au Combat

Vous pourrez pratiquer ce jeu des années durant sans avoir jamais utilisé la totalité de ces règles. Elles ont été conçues afin de couvrir le plus de cas particuliers possible. Il ne sert à rien de tenter de toutes les mémoriser, mais consultez leur liste de temps à autre pour vous souvenir des sujets traités.

Celle traitant des combats aériens est certainement la plus complexe, puisqu'elle fait appel à la fois aux règles normales de combat et à divers points de règles traités dans cette même section. Ne vous impliquez dans un combat aérien que lorsque vous vous sentirez parfaitement prêt.

Le Combat

A chaque fois qu'un adversaire effectue une attaque au contact, le personnage a le choix entre parer et esquiver le coup. Les pourcentages d'esquive et de parade ne sont pas sujets à limitation. Toutefois, chaque emploi successif de l'une de ces compétences au cours du même round se fait avec un pourcentage réduit de 30 % par rapport au précédent usage (ou davantage encore, selon leur score respectif). Le nombre de parades et d'esquives réalisables dépend du nombre d'attaques.

Au combat, il est constamment fait référence à la Matrice des Parades et des Attaques, aux Tables d'Armes, aux Tables des Maladresses. Ce chapitre est en grande partie descriptif, le but étant de vous donner un aperçu visuel de ces armes au nom étrange.

Lisez les descriptifs des armes et les notes de bas de page des Tables d'Armes. Ils comportent des informations que vous ne trouverez nulle part ailleurs.

La Science

Il s'agit d'un sujet important, puisque nombre des incidents dans lesquels seront impliqués les aventuriers découleront de la science.

Brièvement, les secrets technologiques permettent la création de machines dont les facultés et les limitations sont prédéterminées. En règle générale, ils représentent déjà une importante source de puissance, et doivent être limités par le maître de jeu dans des proportions qui assurent l'équilibre de jeu avec celui de l'univers présenté en toile de fond. Dans une certaine mesure, les savoirs scientifiques permettent de transcender les capacités et limitations des secrets technologiques, afin d'améliorer sensiblement les performances ou d'obtenir des effets plus exotiques. Ils sont encore plus rares que les secrets technologiques, car ils différencient les véritables savants conscients des tenants et aboutissants de leur art, des vulgaires savants-sorciers, qui progressent plus par tâtonnement et par expérimentation.

Toutes ces connaissances encombrent la mémoire du savant, aussi lui faudra-t-il choisir lesquelles il préfère garder en mémoire, sachant que les autres ne sont pas perdues mais consignées dans des documents technologiques. Il faudra également veiller aux connaissances pré-requises. Il ne sert à rien de mémoriser le seul secret du canon-feu si on ne se rappelle pas comment fonctionne la lance-feu, car le premier est une application découlant du second.

Comme il a déjà été écrit, la science revêt la plupart du temps une apparence occulte. Les noms des Secrets Technologiques recensés dans le chapitre sur la Science peuvent donc paraître inappropriés aux joueurs et aux maîtres de jeu, car trop clairs ou trop techniques. Nous vous encourageons à les renommer à votre guise, selon des termes moins pragmatiques et plus mystérieux. Enfin, nous suggérons aux maîtres de jeu débutants d'occulter l'existence des savoirs scientifiques jusqu'à ce qu'ils maîtrisent parfaitement le système d'élaboration classique d'un artefact.







Les Créatures

La plupart des créatures décrites dans ce chapitre n'apparaissent qu'une seule fois au cours de la Saga des Runes. Nous incitons vivement les maîtres de jeu à créer de nouveaux dangers mutants à opposer aux aventuriers. Nous avons totalement écarté la possibilité de mutations autres qu'organiques. S'il plaît à certains maîtres de jeu de créer des créatures vivantes minérales, il est parfaitement libre d'agir ainsi dans le cadre de sa campagne personnelle. Cette idée ne sera toutefois pas reprise dans les futures publications d'Oriflam, à moins d'aventures se déroulant dans d'autres plans du Million de Sphères, où les lois physiques peuvent être très différentes.

Les créatures mutantes passent au second plan des aventures de la saga, contribuant surtout à la constitution de la toile de fond. L'intérêt véritable des romans réside dans les luttes opposant Hawkmoon aux Seigneurs Ténébreux, et à l'amour qu'il voue à Yisselda. Romance, vengeance, haine, cupidité, intrigues, doivent donc être les moteurs principaux de vos aventures, les périls mutants ne devant servir qu'à inspirer le souffle épique propre aux grandes gestes.

Tenir le Rôle de l'Adversaire

Nous vous suggérons de déterminer les caractéristiques des personnages non-joueurs de second ordre à l'aide de 3D6. Etant des gens communs, leurs scores de caractéristiques appartiennent à une plus grande fourchette de résultats. En général, ils ne disposent d'aucun savoir technologique, à moins que leur implication dans l'histoire ne nécessite absolument que vous leur accordiez de telles connaissances.

Les personnages non-joueurs de premier plan sont, à l'instar des aventuriers, des personnages hors du commun. Leurs caractéristiques doivent être déterminées à l'aide de 2D6+6, et ils peuvent plus aisément disposer des savoirs technologiques nécessaires au déroulement du scénario élaboré par le maître de jeu. En fait, celui-ci peut leur assigner toutes les connaissances qu'il juge utiles pour représenter des adversaires ou des alliés crédibles.

Héritage du Tragique Millénaire

Il s'agit des profondes modifications subies tant par l'humanité que par la faune, la flore, ou la géographie de la région qui sert de toile de fond à vos aventures. De nombreux sites sont encore radioactifs, et s'ils les profanent, vos aventuriers pourront être frappés par la malédiction inhérente à ces lieux. En conséquence, ils peuvent très bien développer des tares ou des difformités, conformément aux indications données dans le chapitre consacré au Système de Jeu.

Notez bien que seuls 25 % des mutants de l'Europe du Tragique Millénaire disposent de facultés exceptionnelles. Les 75 % restants ne sont que de pauvres créatures atteintes de difformités ou de tares diverses, ce qui ne veut pas dire qu'elles soient totalement inoffensives ou impotentes. Le chapitre consacré aux créatures ne reflète pas ces statistiques, car généralement, les mutants les moins bien adaptés fuient ou se tiennent à l'écart des étrangers, à l'instar du Petit Peuple de Yel que Hawkmoon et D'Averc aperçoivent fugitivement. Seules les créatures descendant de prédateurs ou disposant de facultés mutantes exceptionnelles oseront s'attaquer à l'homme, et seules celles-ci ont été consignées dans le chapitre consacré aux créatures.



Néanmoins, les aventuriers se devant d'être des gens hors du commun, ces proportions sont inversées si la profession de départ est Mutant Primitif : les aventuriers n'ont que 25 % de chance d'aboutir à l'interprétation d'un «monstre de foire». S'il est expérimenté, le joueur pourra choisir d'incarner un tel individu, ce qui lui offrira des opportunités d'interprétation et de jeu de rôle inégalées.

Conversion des Scénarios

Les scénarios de Hawkmoon ancienne édition peuvent être très facilement adaptés à cette nouvelle version. Vous souhaiterez peut-être revoir les points de vie, les armes, et les modificateurs aux dégâts des personnages non-joueurs, ou tout simplement décider que les différences sont trop infimes pour poser un problème. Vous devrez améliorer les compétences d'armes des personnages expérimentés ou importants, sinon ils auraient tôt fait de mourir dans l'univers de la nouvelle édition. Pour plus d'informations relatives à ces sujets, consultez les notes de conversion des aventuriers.

Les Scénarios Edités

Lisez le scénario d'assez près pour que, une fois sa lecture achevée, vous sachiez si vous avez envie de le faire jouer.

L'auteur émettra des suggestions quant au ton à adopter et aux diverses possibilités d'événements au fur et à mesure de leur apparition. Il discutera en outre de la portée des diverses actions par rapport au contexte général. Ces scénarios ressemblent plus à des histoires que certains autres. Avant toute chose, lisez-les dans leur intégralité, sinon vous risquez d'être perdu en cours de jeu. Souvent, nos scénarios s'attachent plus à des situations et des personnages qu'à l'exploration décousue de lieux hantés par des créatures difformes et recelant des trésors improbables.

Pour la plupart, ils sont écrits à la façon d'un récit. Ils ne présentent pas de scripts ou de passages marqués du type de ceux qu'utilisent les auteurs dramatiques. Ils posent pour principe que les aventuriers sont libres de se rendre où ils veulent, quand ils veulent, et que les possibilités sont nombreuses. Pour comprendre l'importance des choix des aventuriers, le maître de jeu doit saisir l'aventure dans son ensemble. Les aventures du type «couloir/salle/monstre/trésor» sont rares et les pièges, stratagèmes et nouveaux monstres ne sont pas particulièrement importants dans ce jeu.

L'environnement brutal et cruel institué par l'ascension du Ténébreux Empire peut inspirer des situations difficiles ou malsaines. Si cela contribue à l'atmosphère pesante de la partie, il n'est pas dans notre intention de banaliser ou de vulgariser la violence ou la barbarie humaine. Bien au contraire, elles apparaissent pour inciter les aventuriers à les combattre, et à faire surgir de ces conflits un nouvel ordre moral et juste. Ainsi, l'éthique et la morale peuvent se retrouver au coeur de nos scénarios, directement nées des efforts des joueurs et non basées sur des postulats hypocrites.

Les joueurs et les maîtres de jeu partagent probablement le même intérêt pour la camaraderie et l'expression des émotions humaines. Nous supposons également qu'ils prennent véritablement plaisir à voir leurs aventuriers prospérer. Le succès signifie (1) la survie, (2) la croissance, et (3) le maintien du libre arbitre. La défaite représente la perte ou l'affaiblissement de ces possibilités.

Les Enchantements

Ils représentent une forme de magie ayant imprégné un objet ou un endroit d'une ou plusieurs qualités, lesquelles ont modifié ses caractéristiques ou son comportement. Les enchantements proviennent d'un endroit ou d'une époque où la magie était plus facile à mettre en oeuvre. Aujourd'hui, il est pas impossible de réaliser de nouveaux enchantements sur le plan de la Terre du Tragique Millénaire. Les enchantements restent enfouis jusqu'à ce que les plans du Bâton Runique nécessitent qu'ils soient exhumés pour une mission primordiale. De fait, seul le maître de jeu peut décider d'introduire des enchantements dans le jeu.

Pour utiliser un objet enchanté, il suffit d'avoir été élu par le Bâton Runique. L'objet fonctionne alors tout seul, au profit de son utilisateur tant que ses objectifs coïncident avec ceux du Bâton Runique. Un objet enchanté peut être volé, vendu, ou donné, il n'en perdra pas pour autant ses effets magiques. Cependant, si le nouvel utilisateur ne reçoit pas l'aval du Bâton Runique, il pourra souffrir d'effets secondaires fâcheux, voire mortels. L'enchantement n'a pas été placé entre ses mains pour l'accomplissement de ses désirs personnels, mais pour celui d'une visée supérieure.

S'il est extrêmement vertueux, particulièrement rusé ou l'objet d'une destinée mouvementée, un aventurier pourra parvenir à mettre la main sur un enchantement. Il devra se distinguer du commun des mortels, car les enchantements sont uniques, conçus pour une personne ou un but spécifiques. Ces objets sont le symbole d'époques héroïques et d'accomplissements grandioses, aussi ne devront-ils être remis qu'aux plus grands aventuriers.

Les enchantements ont quelques points communs :

- Leur créateur ne réside pas, ou rarement, sur la Terre du Tragique Millénaire. Souvent, les enchantements ont voyagé à travers le Million de Sphères avant d'échouer sur Terre.
- L'objet enchanté n'est pas vivant, ne communique jamais et ne possède aucune personnalité, excepté le Bâton Runique et, dans une moindre mesure, le Joyau Noir.
- L'objet enchanté existe indépendamment de la personne pour laquelle il a été réalisé. Une épée enchantée pourra avoir été perdue des siècles durant avant qu'un étranger ne finisse par la découvrir et l'utilise au summum de sa puissance magique.





• Les enchantements sont imprégnés de malédictions ou d'effets secondaires liés à leur possession. Les effets négatifs mentionnés ci-dessous s'appliquent en plus des effets normaux si l'utilisateur n'est pas au service du Bâton Runique.

• Les créations technologiques ne sont en rien des enchantements, bien que celles découlant de l'étude du Million de Sphères, comme les anneaux de Mygan de Llandar, peuvent être considérées comme tels.

Exemples d'Objets Enchantés

Voici quelques objets enchantés. S'il utilise l'un d'eux ou crée le sien propre, le maître de jeu doit s'interroger sur la manière dont l'objet améliore l'histoire qu'il raconte. Il doit également répondre aux questions soulevées par les points énoncés ci-dessus. Mettez vos mécanismes ludiques à l'épreuve. Lorsque l'objet tombe entre les mains de l'aventurier, dévoilez ses propriétés petit à petit. Une fois que le personnage a compris les fonctions de l'épée, de l'amulette, etc... commencez à accumuler les indices portant sur ses origines et sa signification. Faites clairement apparaître pourquoi sa présence est adéquate ou importante. La saga fait mention des objets suivants, auxquels nous avons ajouté des créations inédites respectant l'esprit des romans.

Le Bâton Runique

«De l'objet posé sur l'estrade provenaient les constructions lumineuses. Etoiles, cercles, cônes et d'autres figures plus complexes mouraient sans cesse, pour sans cesse renaître ailleurs, mais la source qui les créaient restait immuable : un bâton de la taille d'une courte épée, d'un noir opaque et terne, qui, à certains endroits d'un bleu profond et changeant, semblait s'ouvrir sur l'infini.»

- Le Secret des Runes, I, 9

Le Bâton Runique est l'un des grands objets forgés pour maintenir l'équilibre de la Balance Cosmique. Il est le Gardien de l'Histoire de l'Homme et il tisse le Destin de chaque individu. En prêtant serment sur le Bâton Runique, on attire son attention et on donne à sa destinée un caractère exceptionnel : soit le serment se réalise totalement, soit il se retourne catastrophiquement contre celui qui l'a émit. Le baron Meliadus de Kroiden jura par deux fois sur le Bâton Runique. La conséquence, particulièrement néfaste, en fut qu'il conduisit le Ténébreux Empire de Granbretanne à sa ruine, et trouva lui-même la mort des mains de son ennemi juré, Dorian Hawkmoon.

L'esprit du Bâton Runique, Jehamia Cohnahlias, semble pouvoir se dissocier temporairement et s'incarner sous l'apparence d'un enfant aux traits orientaux. Les témoins de cette manifestation du Bâton Runique sont honorés d'une façon exceptionnelle. Jehamia peut répondre à des questions très précises sur le passé ou le futur, si tel est son désir. Néanmoins, il ne révèle jamais de faits qui pourraient prématurément changer la destinée d'un individu.

Dans les romans de Hawkmoon, les pouvoirs du Bâton Runique semblent s'arrêter là. Mais dans la saga d'Elric de Melniboné, Jhary-a-Conel se sert du Bâton Runique pour autoriser la fuite d'Elric, Corum, et Erekosë, trois incarnations du Champion Eternel, hors de la Tour Qui Disparaît de Voilodion Ghagnasdiak. Durant le processus, il explique que le Bâton Runique ne peut exister que dans un ensemble particulier de lois spatiales et temporelles.

«Afin de persister, il doit générer un champ pour le contenir. Et ce champ doit s'accorder aux lois -celles-là par lesquelles nous survivons». Joignant le geste à la parole, alors que la Tour Qui Disparaît se désagrège, le Bâton Runique leur donne les moyens de survivre au vide du Multivers et leur fait traverser les différents plans du Million de Sphères, pour les rendre aux Jeunes Royaumes.

Le champ généré par le Bâton Runique rétablit un parfait équilibre entre la Loi et le Chaos, et génère atmosphère, chaleur, et gravité. Le détenteur de l'objet, ainsi que ceux qui l'entourent, peuvent employer la magie, invoquer les démons et les élémentaires, comme s'ils se trouvaient dans les Jeunes Royaumes, ou encore utiliser des objets technologiques comme s'ils étaient sur la terre du Tragique Millénaire. La taille de la zone d'équilibre cosmique est de six mètres de diamètre.

Effet Négatifs : *aucun. Parvenir jusqu'au Bâton Runique n'est pas le fruit du hasard. Si l'aventurier le découvre, c'est qu'il mérite de le détenir ou qu'il joue un rôle particulier, très important, dans les plans du Bâton Runique.*

L'Epée de l'Aurore

Il s'agit d'une grande épée large magnifiquement ciselée qui luit d'une lumière rosée. Bien que dans la Saga des Runes, elle soit utilisée par le Champion Eternel, elle n'a absolument rien à voir avec l'Epée Noire, dont la manifestation physique sur la Terre du Tragique Millénaire est le Joyau Noir. Avant que Hawkmoon ne s'en empare, l'Epée de l'Aurore était gardée dans le Temple de Batach Gerandiun à Starvel, citadelle des pirates de la ville de Narleen, en Amarekh.

Dans les mains d'un serviteur du Bâton Runique, l'Epée de l'Aurore effectue toujours le maximum des dégâts possibles (neuf points), auxquels le serviteur ajoute son MD. Sa finesse et son tranchant lui permettent également d'ajouter 20 % à son score de compétence en Epée Large.

Son pouvoir principal n'est opérant qu'entre les mains du Champion du Bâton Runique (dans la saga, seuls Batach Gerandiun et Hawkmoon méritèrent ce titre) et consiste à invoquer la Légion de l'Aurore. Lorsque cela se produit, une centaine de guerriers apparaît. Si l'un d'entre eux est tué pendant le cours des événements, un autre surgit immédiatement pour prendre sa place.

La Légion combat fidèlement jusqu'à la fin de la bataille, qu'elle soit décidée par la victoire, la mort, ou l'inconscience du Champion. Ainsi, le seul moyen de vaincre la Légion est d'abattre le Champion du Bâton Runique.



Effet Négatifs : cette arme enchantée ne présente aucun effet néfaste, se comportant comme une épée large banale entre les mains d'un individu qui ne sert pas le Bâton Runique. Ses capacités au combat ne sont exploitables que par un serviteur du Bâton Runique, et les Légions de l'Aurore apparaissent exclusivement pour son Champion.

L'Amulette Rouge

«On eût dit un énorme rubis, resplendissant d'une flamme intérieure et sur lequel Hawkmoon discerna la marque du Bâton Runique.»

- Le Dieu Fou, II, 3

Stalnikov, alias le Dieu Fou, a bâti sa puissance et son autorité autour de cet objet mythique. Jusqu'à ce que le guerrier d'or et de jais persuade Hawkmoon de la porter, l'Amulette Rouge était en Ukranie, dans la forteresse du Dieu Fou.

Une fois par session de jeu, le porteur de l'Amulette double ses scores de FOR et de CON pour une durée égale à son score de POU exprimé en minutes. L'Amulette, si elle est bien visible, peut induire la folie chez les spectateurs qui ratent un jet sous leur score de POU (les serviteurs du Bâton Runique réussissent toujours ce jet). Durant leur démence frénétique, ils exécutent tous les ordres du détenteur de l'Amulette, même si cela implique le suicide. Les animaux sont également affectés, mais seuls les prédateurs peuvent être obligés à combattre. L'hypnose s'estompe seulement lorsque le détenteur de l'Amulette le désire. Tuer le détenteur de l'Amulette du Dieu Fou ne guérit pas ses victimes instantanément.

Effet Négatifs : seul le Champion du Bâton Runique peut porter l'Amulette du Dieu Fou autour de son cou sans que sa raison soit détruite. Même le guerrier d'or et de jais n'ose avoir de contact physique avec elle, et la transmet à Hawkmoon par son cordon. Les usurpateurs deviennent vite des créatures séniles et gémissantes, s'effaçant devant la première adversité.





Le Bouclier du Chagrin

Il s'agit d'un grand bouclier de forme ronde, forgé d'acier noir, et enluminé d'une mouvante rune de couleur or et rouge. Si on la regarde, la rune semble changer de forme comme si elle disposait d'une vie propre. On dit du Bouclier du Chagrin qu'il est caché dans une forteresse souterraine de Dansk, protégé par des armes capables de détruire les âmes.

Au cours d'un combat, les armes qui frappent le bouclier se brisent automatiquement sous l'impact. De plus, la rune s'illumine d'une radiance sanglante et se met à danser et à se contorsionner d'étrange façon, distrayant l'ennemi de l'utilisateur, divisant par deux son score de compétence en attaque.

Effet Négatifs : quiconque se sert du Bouclier du Chagrin sans le consentement du Bâton Runique se trouve hanté par le désespoir, la douleur et le chagrin. Ses rêves se transforment en cauchemars où les êtres aimés sont tués ou meurent sans raison. La morosité s'empare de l'utilisateur du bouclier à son réveil, et des pensées morbides occultent son esprit. Chaque jour où il détient le bouclier, il doit réussir un jet de POU x3 %. Au bout de trois échecs, il devient suicidaire, prenant des risques au combat inutiles, voire stupides. Il n'y a qu'en se débarrassant du Bouclier du Chagrin qu'il peut revenir à un état mental plus sain.

La Pèlerine du Dernier Espoir

Il s'agit d'un long vêtement de voyage, semblable à une cape de cavalier, aux teintes noires et à l'étoffe épaisse. Elle semble résister aux accrocs, aux déchirures, aux acides, et est parfaitement imperméable. L'étoffe ne ressemble à rien de connu. Bien qu'assez lourde à soulever, la pèlerine ne pèse aucunement à son utilisateur une fois endossée.

La pèlerine confère une sorte d'invisibilité une fois par session de jeu. L'effet dure un nombre de rounds égal au score de POU de son détenteur. Entreprendre une action offensive, de quelque ordre que ce soit, annule les effets de la pèlerine, l'utilisateur réapparaissant automatiquement. L'utilisation de compétences non martiales ne rompt pas l'enchantement.

Effet Négatifs : les ennemis du Bâton Runique ne parviennent pas toujours à se dissimuler de leurs adversaires. Lorsqu'ils sont dans la situation la plus délicate, ils heurtent un objet ou bousculent un garde, rompant ainsi le charme et devenant parfaitement visibles.

Les Anneaux de Cristal

Ces anneaux taillés dans un cristal pur et laiteux permettent de transporter leur utilisateur à travers le temps ou l'espace du Million de Sphères. Ils fonctionnent selon le même principe que la technologie de Déphasage Dimensionnel du Peuple de Soryandum. Une combinaison de manipulations dans un sens ou l'autre permet à ces anneaux d'emmener leur utilisateur en un endroit précis. Ils ont été créés par Mygan de Llandar, et les principaux serviteurs du Bâton Runique, comme le guerrier d'or et de jais, en bénéficient.

Effet Négatifs : le Bâton Runique décide de la destination d'un individu qui utilise ces anneaux sans qu'il soit son serviteur ou qu'il connaisse le secret de leur manipulation. La plupart du temps, le voyage ne s'opère pas. Dans le cas d'Elvereza Tozer, c'est le Bâton Runique qui provoqua son transport dans la pseudo-Kamarg afin de le confronter à Hawkmoon qui devait poursuivre une quête dont il n'avait toujours pas conscience.

L'Alliance dans le Jeu

Le principe d'Alliance est essentiel au jeu, car il permet à lui seul d'expliquer l'escalade des événements survenus dans les romans, escalade qui finit par se révéler catastrophique pour les Seigneurs Ténébreux, . Le maître de jeu décidera peut-être de lui accorder une place prépondérante dans ses aventures. Dans ce cas, nous lui conseillons de gérer secrètement les points d'Alliance de ses aventuriers. Cela évitera ainsi le principal écueil que l'on peut attendre d'un tel système, c'est à dire l'abus. En effet, les joueurs auront bien plus de réticences à prêter serment sur le Bâton Runique s'ils ne connaissent pas avec précision leurs scores d'Alliance (bien qu'ils puissent en avoir une idée subjective) et dans quelle mesure le Bâton Runique les favorisera ou leur nuira.

Effets des Points d'Alliance

Le maître de jeu n'a aucune raison de cacher aux aventuriers les effets de leur score d'alliance, mais il n'a pas non plus de raison particulière de le leur révéler. En les gardant secrets, le maître de jeu pourra plus facilement ménager des effets dramatiques. Les points d'Alliance sont accumulés grâce à des actions particulières. Ils n'ont aucune incidence sur le jeu tant que l'aventurier ne prête pas serment sur le Bâton Runique ou que lui même ne se retrouve impliqué par un tel serment émanant d'un tiers.

La formulation d'un serment sur le Bâton Runique attire l'attention de cet objet sur la personne qui l'a énoncé, ainsi que sur toutes les personnes susceptibles d'y être mêlées. A ce moment seulement, le maître de jeu doit considérer les points d'Alliance accumulés par ces personnes, afin de déterminer si le serment va dans le sens ou à l'encontre de la nature de la Balance Cosmique.

C'est la différence entre le nombre de points positifs et le nombre de points négatifs qui est important, car le Bâton Runique favorisera ceux qui ont significativement plus de points positifs, et nuira à ceux qui ont significativement plus de points négatifs. Si les points d'Alliance positifs et négatifs sont sensiblement égaux, le Bâton Runique n'influera pas sur la destinée de l'individu, du moins tant que l'équilibre ne sera pas rompu.

Pour mériter l'aide du Bâton Runique, vous devez posséder au moins deux fois plus de points d'Alliance positifs que de points négatifs. Inversement, le Bâton Runique vous défavorisera si vous possédez deux fois plus de points d'Alliance négatifs que de points positifs. Il se désintéressera totalement de vous dans les autres cas.





Effets Positifs

L'aide du Bâton Runique est proportionnelle au nombre de points d'Alliance positifs de l'aventurier impliqué dans le serment. De plus, les aides sont cumulatives. Ainsi, un personnage avec 100 points d'Alliance positifs peut relancer un jet manqué, esquiver 6 points de dégâts une fois par session de jeu, faire des rêves énigmatiques, apprendre l'existence d'un objet enchanté et être aidé par un agent du Bâton Runique lorsque l'heure est grave. Le maître de jeu doit faire attention à ce que les interventions du Bâton Runique restent épisodiques, afin de ne pas nuire à l'équilibre du jeu. De trop nombreuses interventions ne peuvent que nuire à la qualité ou au plaisir tiré de la partie.

Score d'Alliance	Description de l'aide
01-10	Une fois par session de jeu, l'aventurier peut retenter un jet de compétence manqué.
11-30	Une fois par session de jeu, l'aventurier peut esquiver ou endurer sans en souffrir 1 point de dégât par tranche de 5 points d'Alliance positifs, à concurrence d'un maximum de 6 points.
31-70	Les agents du Bâton Runique (comme le guerrier d'or et de jais ou Orland Fank) apparaissent dans les rêves de l'aventurier. Ils peuvent lui fournir des indications ou des informations pertinentes pour la résolution de l'affaire. Si l'aventurier ne garde que peu de temps le souvenir du rêve, les indications fournies par les agents restent gravées dans son subconscient. La portée de l'aide fournie est à l'appréciation du maître de jeu.
71-90	L'aventurier est reconnu par le Bâton Runique comme l'un de ses serviteurs. A ce titre, il peut découvrir des informations concernant certains objets enchantés et être autorisé à les employer. Un tel objet ne lui sera laissé que jusqu'à ce que le serment soit réalisé ou parjuré. Il disparaîtra alors mystérieusement ou sera réclamé par un agent ou un autre serviteur du Bâton Runique.
91 et plus	Les agents du Bâton Runique viennent physiquement assister l'aventurier dans les moments les plus désespérés, combattant à ses côtés, ou lui procurant aide, soins, et informations cruciales. Les agents vont et viennent selon leur volonté et ne sont pas obligés d'obéir aux ordres de l'aventurier. Ce ne sont pas des «anges gardiens» et ils n'apparaissent qu'une fois en plusieurs sessions de jeu. Ils n'interviennent directement que lorsque leur aide est absolument nécessaire, bien que l'aventurier puisse ne pas être conscient de l'urgence de la situation.

Effets Négatifs

Les mêmes commentaires que précédemment s'appliquent ici. C'est le nombre de points d'Alliance négatifs qui est néanmoins pris en compte.

Score d'Alliance	Description de la nuisance
01-10	Une fois par session de jeu, un jet réussi se transforme en échec. Les jets critiques se transforment en maladresse.
11-30	L'aventurier souffre de problèmes mineurs de santé. Migraines, insomnie, rhume persistant, etc... peuvent le harceler. Des réductions de scores de compétences, de caractéristiques sont envisageable. Ils sont à la discrétion du maître de jeu. Ces troubles de santé persistent un jour par tranche de 10 points d'Alliance négatifs, à concurrence d'un maximum de 10 jours.
31-70	Les alliés de l'aventurier le désertent ou lui retirent leur confiance, pour une raison obscure. Un ancien scandale ou une vieille querelle peut réémerger, ou une transaction tomber à l'eau subitement. Ce type de nuisance peut avoir des effets subtils et à long terme. Ils ne seront pas facilement compensés par l'aventurier.
71-90	Les agents du Bâton Runique prennent parti contre l'aventurier, aidant ses ennemis à déjouer ses plans. L'un d'eux peut apparaître au milieu d'un combat, et décimer la moitié des hommes de main de l'aventurier, ou alors confier à son ennemi un artefact qu'il désire.
91 et plus	Les agents du Bâton Runique agissent directement contre l'aventurie, et ne cherchent pas simplement à déjouer ses plans. Un conflit physique direct peut survenir. Il s'agit de la sanction la plus expéditive employée par le Bâton Runique contre l'aventurier.

Utilisation Alternative

Dans certaines circonstances, le maître de jeu préférera utiliser les scores d'Alliances de ses joueurs plutôt que de leur faire effectuer de simples jets de Chance. Par exemple, c'est celui qui aura le plus de points négatifs qui sera choisi comme prétexte pour une bagarre de bar, et celui qui a le plus de points positifs sera soigné en premier par la mystérieuse sorcière. Cette utilisation alternative n'est à préférer que si les actions des aventuriers ont à voir avec les plans du Bâton Runique. Sinon, elle constituerait une discrimination injuste ne récompensant que les joueurs incarnant des aventuriers bons et droits, alors qu'il peut être divertissant de jouer un individu louche et amoral.



Les Serments de Meliadus

Cette section a pour objectif de montrer comment les effets positifs et négatifs de l'Alliance se sont articulés autour des événements au cours de la saga.

Lorsqu'il fut éconduit de Kamarg par le comte Airain, le baron Meliadus jura sur le Bâton Runique de se venger du vieux gentilhomme, de dévaster la Kamarg et de forcer Yisselda à l'épouser. Les personnes impliquées par le serment furent Airain et sa fille, la plupart des Kamargais, mais aussi Hawkmoon dont il voulut faire l'instrument de sa vengeance. Mais à cause de ses conquêtes cruelles (le grand connétable du Loup fut responsable du massacre de Liège, du sac de Sahbruck, de la cruelle mise à mort publique du vieux duc de Köln, ainsi que de l'empalement ou de la castration d'enfants innocents), le baron Meliadus avait accumulé une centaine de points d'Alliance négatifs.

Ses principaux adversaires possédant deux fois plus de points d'Alliance positifs que de points négatifs (vous pouvez consulter le chapitre sur les personnalités pour juger par vous même), le Bâton Runique décida de les favoriser au détriment du baron. Hawkmoon trahit donc Meliadus et fut l'instrument de sa défaite contre la Kamarg plutôt que celui de sa vengeance.

Le baron réitéra plus tard un serment du même type, impliquant cette fois Hawkmoon dont il avait fait son ennemi personnel. Le baron ayant poursuivi ses conquêtes et accumulé d'autres points négatifs, le Bâton Runique décida de lui nuire de façon systématique.

Au contraire, Hawkmoon ayant accumulé des points positifs en partant à la recherche de sa promise et en déjouant les plans de conquête des Seigneurs Ténébreux en Orient, il s'assura l'aide des agents du Bâton Runique en dépassant les 100 points d'Alliance positifs (remarque : Hawkmoon accumula également un certain nombre de points négatifs en ne montrant aucune pitié envers les masques de bête qui se rendaient à lui, en se montrant aussi vindicatif que le baron Meliadus et en cherchant à se venger de lui).

Les choses se gâtèrent rapidement pour le baron : D'Averc trahit l'empire au profit de Hawkmoon et Huon lui retira sa confiance. Finalement aveuglé par son désir de puissance et de vengeance, Meliadus mena avec succès sa rébellion contre son souverain et s'empara des rênes du Ténébreux Empire. Mais ses plans furent plus catastrophiquement que jamais déjoués par Hawkmoon et ses amis. La ruine de Meliadus entraîna la chute du Ténébreux Empire et le baron périt lors de la bataille de Londra.





Digest de la Terre du Tragique Millénaire

Vous pouvez faire de ces personnages non-joueurs les acteurs principaux de vos scénarios ou vous en servir de réserve d'appoint afin de détailler les individus non prévus auxquels les aventuriers rendront visite inopinément. Vos joueurs ne cessent de sortir des sentiers que vous avez méticuleusement tracés, prenant des directions tout à fait inattendues ? Un des aventuriers a décidé de séduire une jeune fille de taverne ? Un autre a envie de se battre avec la garde de la ville ? Les descriptifs fournis ci-après vous permettront d'improviser un certain nombre de rencontres.

Si vous désirez consulter des descriptifs de PNJ plus complexes, reportez-vous au chapitre consacré aux personnalités éminentes. La plupart des personnages disposent de compétences dont le chapitre concerné ne donne aucune description. Elles ont été conçues pour accommoder le maître de jeu et représentent les diverses tendances des PNJ. Ces derniers ne disposent d'aucun point d'Alliance, leur destinée étant médiocre pour autant que le jugera le maître de jeu.

Le MJ devrait toujours améliorer ou modifier les descriptifs en fonction de ses besoins. Il est à noter que si les scores de caractéristiques des aventuriers humains sont déterminés à l'aide d'un jet de 2D6+6, celles des personnages non-joueurs le sont à l'aide de 3D6. Les PNJ sont rarement placés dans des situations particulièrement dangereuses, aussi la survie n'est-elle pas un objectif prédominant. La plupart du temps, les PNJ sont en quête de respectabilité, de richesse et d'ascension sociale. Ils peuvent donc se permettre d'avoir des caractéristiques exceptionnellement basses dans certains domaines.

Apprenti Sorcier, âge 24 ans

Percer les secrets de la physique, découvrir ce que recèle le Million de Sphères et obtenir une source sûre de pouvoir. Voici quelles sont les priorités de cet ambitieux individu. Il a déjà eu deux maîtres. Il a assassiné le premier, mais a été chassé par le second. Il a juré sur le Bâton Runique de se venger de lui.

D'un abord amical, il cherchera à tirer le maximum d'informations d'aventuriers savants. Au moment le plus propice, il s'enfuira avec des notes technologiques ou un petit artefact qu'il aura volé. Peut-être cherchera-t-il à impliquer les aventuriers dans ses plans de vengeance.

FOR 12	**CON 12**	**TAI 15**	**INT 17**	**POU 12**
DEX 16	**APP 14**			

Points de Vie : 14.

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Poignard* 60 %, dégâts 1D4+2+MD, PdS 15 ; *Arme technologique* 30 %, dégâts selon arme.

Compétences : Cacher un Objet 55 %, Chercher 70 %, Déplacement Silencieux 35 %, Eloquence 80 %, Langue Archaïque 35 %, Maîtrise Technologique 35 %, Million de Sphères 1 %, Monde Ancien 20 %, Monde Naturel 60 %, Potions 45 %, Réparer/Concevoir 64 %, Sagacité 25 %, Se Cacher 40 %.

Expertise Scientifique : il a accumulé quelques connaissances intéressantes. Il sait fabriquer un type d'arme technologique de son choix.

Archer, âge 31 ans

Les exercices de combat étant moins importants pour les archers que pour les combattants évoluant au contact, les archers sont plus souvent miliciens volontaires que soldats professionnels. Les compagnies d'archers utilisent les tirs de volées, visant une zone et non une cible individuelle.

FOR 12	**CON 12**	**TAI 12**	**INT 13**	**POU 12**
DEX 13	**APP 12**			

Points de Vie : 12.

Armure : 1D6-1 (calotte portée), cuir souple.

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Arc de chasse* 60 %, dégâts 1D6+1, Portée 80 m ; *Epée large* 45 %, dégâts 1D8+1, PdS 20 ; *Dague* 40 %, dégâts 1D2+2, PdS 15.

Compétences : Braconner le Daim 65 %, Chercher 30 %. Déplacement Silencieux 50 %, Esquive 50 %, Monde Naturel 50 %, Se Cacher 50 %.

Assassin, âge 30 ans

Il est compétent dans son art, mais son art est la mort. Assassinant sur contrat, dénué de remords, tuant pour le plus offrant, l'assassin est un scélérat dangereux et un adversaire digne de ce nom.

FOR 12	**CON 14**	**TAI 11**	**INT 15**	**POU 16**
DEX 16	**APP 13**			

Points de Vie : 13.

Armure : 1D6-1 (calotte portée), cuir souple.

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Dague* 105 %, dégâts 1D4+2 + poison, PdS 15 ; *Dague de Lancer* 80 %, dégâts 1D4+2 + poison, Portée 10 m ; *Garrot* 70 %, dégâts par asphyxie (voir la noyade dans les points de règle consacrés au combat), PdS 1 ; *Epée Courte* 85 %, dégâts 1D6+1, PdS 20.

Compétences : Chercher 75 %, Crocheter 60 %, Déguisement 55 %, Déplacement Silencieux 90 %, Potions 40 %, Grimper 90 %, Lancer 80, % Se Cacher 101 %.

Expertise Scientifique : quelques drogues et poisons.





Aubergiste, âge 40 ans

Rusé mais manquant d'ambition et de soin, l'aubergiste passe sa vie à défendre son investissement, à prier pour avoir une bonne clientèle et à chercher des femmes et hommes de peine pour faire tourner l'auberge. Dans un petit établissement, il fait également office de cuisinier ; les grandes auberges se vantent d'avoir plusieurs cuisiniers.

FOR 10 CON 12 TAI 16 INT 10 POU 9
DEX 10 APP 9

Points de Vie : 13.

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Couteau de boucher* 40 %, dégâts 1D6+MD, PdS 15.

Compétences : Cuisiner 70 %, Lutte 55 %, Marchander 50 %, Sagacité 45 %, Sentir/Goûter 30 %.

Capitaine de la Garde, âge 28 ans

Il est beau, impétueux, de noble naissance, et populaire parmi ses troupes. Il est calme et rapide. Il représente un adversaire dangereux. Les rôles de scélérat ou de protecteur des aventuriers vont comme un gant au Capitaine de la Garde.

FOR 13 CON 14 TAI 13 INT 13 POU 16
DEX 14 APP 16

Points de Vie : 14.

Armure : 1D10+2 (heaume porté), plaques européennes.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Arc de chasse* 85 %, dégâts 1D6+1+1/2MD, Portée 80 m ; *Bouclier entier* 90 %, Repousser+1D4+MD, PdS 22 ; *Dague* 75 %, dégâts 1D4+2+MD, PdS 15 ; *Epée longue* 115 %, dégâts 2D8+MD, PdS 18.

Compétences : Art (Séduction) 85 %, Chercher 80 %, Diriger les Troupes 80 %, Eloquence 70 %, Equitation 75 %, Esquive 80 %, Europe du Tragique Millénaire 35 %, Marchander 60 %, Pister 45 %, Sagacité 85 %.

Capitaine de Navire, âge 35 ans

Il est rusé, bravache, et se montre bon meneur d'hommes. Il peut commander un vaisseau d'élite, de commerce, ou de pirates, selon l'opportunité du moment. Ce capitaine préfère se battre à deux armes en combinant la rapière et la dague.

FOR 13 CON 15 TAI 13 INT 15 POU 16
DEX 14 APP 15

Points de Vie : 14.

Armure : 1D6-1 (calotte portée), cuir souple.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Dague (main gauche)* 95 %, dégâts 1D4+2+MD, PdS 15 ; *Rapière (main droite)* 110 %, dégâts 1D6+1+MD, PdS 15.



Compétences : Bagarre 90 %, Grimper 80 %, Jeunes Royaumes 40 %, Monde Naturel 35 %, Natation 70 %, Naviguer 95 %, Orientation 101 %., Sagacité 70 %.

Douanier, Bureaucrate, âge 40 ans

Il inspecte les navires et les chariots sur les frontières ou toute autre voie d'accès à un royaume, sinon il accomplit une autre tâche de type bureaucratique touchant aux valeurs et à l'argent. Engagé pour sa fiabilité et son honnêteté autant que pour son intelligence, il est capable de s'irriter du fait d'ordres changeants et arbitraires, ou encore de se laisser tenter ou intimider par des pots-de-vin ou des menaces. Il connait et peut contrefaire les documents utiles.

FOR 10 CON 11 TAI 10 INT 13 POU 11
DEX 13 APP 10

Points de Vie : 11.

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Dague* 60 %, dégâts 1D4+2, PdS 15.

Compétences : Baratin 45 %, Chercher 45 %, Esquive 45 %, Europe du Tragique Millénaire 45 %, Evaluer 60 %, Langue Etrangère 25 %, Marchander 55 %, Sagacité 70 %, Scribe 55 %.



Erudit, âge 55 ans

Cet homme ou cette femme prospère grâce aux questions et aux débats intellectuels. Eloigné des contingences de ce monde, l'érudit ne connaît nulle hâte à résoudre les problèmes qu'il aborde. Il est expérimenté dans l'art de consulter les anciennes sources de savoir et continue de découvrir des livres et des parchemins anciens ayant survécu au Tragique Millénaire.

FOR 10 CON 11 TAI 10 INT 17 POU 15
DEX 12 APP 11

Points de Vie : 11.

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Torche* 20 %, dégâts 1D6 par le feu ; *Encrier* au % de Lancer, dégâts 1D2

Compétences : Art (Philosophie) 60 %, Art (Débat) 70 %, Chercher 50 %, Eloquence 35 %, Evaluer 50 %, Europe du Tragique Millénaire 70 %, Hypnose 45 %, Langue Archaïque 50 %, Langue Nationale 70 %, Monde Ancien 25 %, Monde Naturel 40 %, Potions 55 %, Sagacité 60 %, Scribe 80 %.

Expertise Scientifique : connaît peut-être quelques précipités chimiques utiles à la restauration des anciens documents.

Garde Municipal, âge 23 ans

Il est costaud, plutôt idiot, et fait souvent preuve d'indécision lorsqu'il se retrouve seul. S'il est bien dirigé et accompagné de ses amis, il peut s'avérer une menace pour tous, à l'exception des meilleurs combattants. S'il s'agit d'un sergent de la garde, ajoutez 20 % à chacune de ses compétences.

FOR 12 CON 12 TAI 13 INT 10 POU 10
DEX 12 APP 9

Points de Vie : 13.

Armure : 1D8+1 (heaume porté), demi-plaques.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Bouclier Entier* 40 %, dégâts Repousser+1D4+MD, PdS 22 ; *Epée Large* 35 %, dégâts 1D8+1+MD, PdS 20 ; *Lance Longue* 40 %, dégâts 1D10+1+MD, PdS 15.

Compétences : Chercher 30 %, Déplacement Silencieux 40 %, Ecouter 35 %, Equitation 40 %, Esquive 35 %, Poser des Questions Embarrassantes 40 %, Sagacité 35 %.

Jeune Domestique, âge 17 ans

Jeune homme ou femme ne manquant pas forcément d'ambition. Il ou elle a un bon sens de l'humour, contrarié par une ignorance crasse.

FOR 10 CON 10 TAI 9 INT 12 POU 11
DEX 11 APP 16

Points de Vie : 10.

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Bâton de Chaise* 45 %, dégâts 1D6, PdS 15.

Compétences : Art (Séduction) 35 %, Chercher 40 %, Cuisiner 35 %, Etre Séduit 95 %, Rêver 60 %.

Marchand, âge 40 ans

Un marchand achète et vend, mais ne crée rien. Il sera peut-être le seul commerçant d'un village libre, ou se spécialisera dans un type de marchandises (vins, peaux, etc.) dans une ville ou dans une cité.

FOR 11 CON 10 TAI 13 INT 14 POU 13
DEX 10 APP 12

Points de Vie : 12.

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Dague* 40 %, dégâts 1D4+2, PdS 15.

Compétences : Baratin 35 %, Dissimuler un Objet 35 %, Evaluer 60 %, Marchander 70 %, Sagacité 45 %, Scribe 40 %.





Marin/Pirate, âge 32 ans

Le rôle du marin est de participer au bon fonctionnement d'un navire ; le cas échéant, il peut se battre aussi bien que n'importe qui. Les pirates sont plus enclins à la violence, mais comme tous les prédateurs, ils essaient d'attaquer des victimes qu'ils surpassent en nombre ou en taille et reculent devant une résistance acharnée.

FOR 12 CON 13 TAI 12 INT 12 POU 10
DEX 13 APP 10

Points de Vie : 13.

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Dague* 40 %, dégâts 1D4+2, PdS 15 ; *Sabre d'Abordage* 45 %, dégâts 1D6+2, PdS 21.

Compétences : Artisanat (équilibre) 35 %, Grimper 75 %, Monde Naturel 35 %, Navigation 60 %, Natation 60 %, Sauter 50 %.

Marin Combattant, âge 22 ans

Il s'agit d'un soldat spécialement formé pour servir à bord des navires. Les grands vaisseaux de mer en transportent généralement une douzaine. Ils reçoivent la double formation de guerriers évoluant au contact et d'archers. Le rôle d'un tel marin n'est pas de manoeuvrer un navire, mais il a une certaine connaissance des vaisseaux, ce qui lui permet de combattre plus intelligemment.

FOR 13 CON 14 TAI 13 INT 10 POU 9
DEX 11 APP 11

Point de Vie : 14.

Armure : 1D6-1 (calotte portée), cuir souple.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Arc de chasse* 60 %, dégâts 1D6+1+1/2MD, Portée 80 m ; *Hache maritime* 50 %, dégâts 2D6+2+MD, PdS 15 ; *Petit bouclier* 50 %, dégâts Repousser+1D3+MD, PdS 22 ; *Sabre d'Abordage* 55 %, dégâts 1D6+2+MD, PdS 21.

Compétences : Esquive 50 %, Grimper 50 %, Natation 30 %, Navigation 30 %, Sauter 45 %.

Masque de Bête, âge 21 ans

Il a été élevé dans les souterrains de la Sororité pour devenir un parfait Granbreton. Il est courageux, fier, et arrogant. Au combat, il ne se replie pas tant qu'il n'en a pas reçu l'ordre du grand connétable lui-même. Il est cruel et amoral, et ses supérieurs sont fiers de lui. Il recevra bientôt une promotion. Augmentez de 20 % les compétences martiales d'un capitaine de l'empire insulaire.

FOR 15 CON 17 TAI 16 INT 12 POU 11
DEX 14 APP 10

Point de Vie : 17.

Armure : 1D10-21 (heaume porté), plaques granbretonnes.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Epée large* 75 %, dégâts 1D8+1+MD, PdS 20 ; *Lance longue* 68 %, dégâts 1D10+1+MD, PdS 15 ; *Lance-feu granbretonne* 50 %, dégâts 5D6, Portée 50 m ; *arme appropriée à l'ordre* 50 %, dégâts selon l'arme.

Compétences : Bagarre 70 %, Chercher 63 %, Déplacement Silencieux 48 %, Ecouter 56 %, Esquive 50 %, Europe du Tragique Millénaire 25 %, Granbreton 60 %, Grimper 50 %, Idiome Secret de l'Ordre 70 %, Langue Commune 60 %, Lutte 32 %, Maîtrise Technologique 20 %, Sauter 60 %, Se Cacher 38 %, Secrets de l'Ordre 75 %.

Monstre de foire, âge 24 ans

Difforme et débile, cette créature humaine survit grâce à la pitié des gens. On lui jette les reliefs des repas, et en échange, elle accomplit des travaux pénibles aux champs ou dans les villages. On la méprise mais on l'exploite. Ce mutant sait se montrer reconnaissant envers les aventuriers s'ils le traitent bien. Il pourrait risquer sa vie pour eux.

FOR 17 CON 14 TAI 15 INT 8 POU 9
DEX 12 APP 4

Point de Vie : 15.

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts : +1D6.

Armes : *Gourdin* 70 %, dégâts 1D8+MD, PdS 22 ; *Pierre lancée* au % de Lancer, dégâts 1D2+1/2MD, Portée 20m.

Compétences : Chercher 25 %, Déplacement Silencieux 45 %, Ecouter 35 %, Esquive 30 %, Grimper 40 %, Lancer 85 %, Mendier 55 %, Natation 0 %, Prendre une Attitude Pitoyable 100 %, Sauter 55 %, Se Cacher 35 %.

Noble Compétent, âge 30 ans

Il choisit des gens compétents qui dirigent ses affaires journalières, ce qui lui permet de partir à l'aventure. Ce noble possède un grand titre tel comte ou duc et peut faire face à presque n'importe quelle situation. Il représente un ami ou un ennemi de premier choix pour les aventuriers.

FOR 13 CON 13 TAI 13 INT 15 POU 14
DEX 16 APP 17

Points de Vie : 13.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Dague (main gauche)* 110 %, dégâts 1D4+2+MD, PdS 15 ; *Rapière (main droite)* 120 %, dégâts 1D6+1+MD, PdS 15.

Armure : 1D6+1, (heaume porté), Cuir et anneaux

Compétences : Art (Déclamer des Vers) 80 %, Artisanat (Tour de Passe-Passe) 55 %, Bagarre 64 %, Chercher 50 %, Coup d'Audace 100 % Ecouter 50 %, Eloquence 70 %, Equitation 70 %, Esquive 75 %, Evaluer 60 %, Marchander 60 %, Monde Naturel 35 %, Sagacité 70 %.



Noble Décadent, âge 45 ans

Gras et fainéant, lubrique et vaniteux, exigeant et dictatorial, il pourrait s'avérer un bon protecteur pour les aventuriers. Le noble décadent incarnera également un bon scélérat, orchestrant maladroitement les événements en coulisse. Toutefois, son rang de noble le sauvera des conséquences de ses inepties.

FOR 10 CON 11 TAI 14 INT 12 POU 11
DEX 10 APP 9

Points de Vie : 13.

Armure : aucune qui lui aille.

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Dague* 55 %, dégâts 1D4+2, PdS 15 ; *Epée Courte* 50 %, dégâts 1D6+1, PdS 20.

Compétences : Art (Conversation) 75 %, Eloquence 45 %, Evaluer 70 %, Marchander 60 %, Sagacité 35 %.

Pillard Nomade, âge 21 ans

Les nomades méprisent les fermiers et les citadins : les peuples civilisés disposent de nombreux biens matériels mais n'en font rien. Les nomades, eux, ont le sens de l'honneur, en dehors duquel les crimes commis par leurs gens représentent peu de choses. On les retrouve dans les déserts du Proche Orient, ou dans le nord de l'Afrika. Ils connaissent bien la nature et les étendues désertiques. Ce sont de dangereux adversaires, balayant les terres pour mener leurs raids, piller et réduire en esclavage.

FOR 13 CON 15 TAI 12 INT 12 POU 10
DEX 13 APP 10

Points de Vie : 14.

Armure : 1D6-1, cuir souple porté sous leur robe.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Arc composite* 60 %, dégâts 1D8+1+1/2MD, Portée 100 ; *Cimeterre* 60 %, dégâts 1D8+1+MD, PdS 19 ; *Petit Bouclier* 50 %, dégâts Repousser+1D3+MD, PdS 20.

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 40 %, Déplacement Silencieux 50 %, Ecouter 60 %, Equitation 70 %, Esquive 50 %, Monde Naturel 45 %, Orientation 40 %, Pister 60 %, Se Cacher 45 %.

Pionnier, âge 24 ans

ce jeune homme, accompagné de sa petite famille, cherche à bâtir une ferme en un endroit isolé et dévasté. Il a vite appris les rudiments de la fortification et ses chiens protègent ses troupeaux des mutants. Peut-être est-il là en exil pour un crime qu'il a commis, ou a-t-il fui l'avancée des Seigneurs Ténébreux.

FOR 13 CON 12 TAI 14 INT 11 POU 13
DEX 13 APP 12

Points de Vie : 13.

Armure : 1D6-1 (calotte portée), cuir souple.



Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Arc de chasse* 40 %, dégâts 1D6+1+1/2MD, Portée 80 m ; *Lance courte* 40 %, dégâts 1D6+1+MD, PdS 15 ; *Petit Bouclier* 50 %, dégâts Repousser+1D3+MD, PdS 20 ; *Poignard* 45 %, dégâts 1D4+2+MD, PdS 15.

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 40 %, Artisanat (Charpentier) 65 %, artisanat (Dresser les Chiens) 90 %, Déplacement Silencieux 40 %, Ecouter 50 %, Esquive 40 %, Monde Naturel 65 %, Orientation 35 %, Pister 40 %, Se Cacher 55 %.

Seigneur Ténébreux, âge 34 ans

Cet homme vil et fourbe a atteint le titre de connétable de son ordre. Il n'a rien à voir avec les masques de bêtes qu'il dirige. Il fait partie de l'élite de l'empire, il est un demi-dieu venu juger et purifier la race humaine. Il possède un petit palais à Londra et certainement un titre octroyé par l'immortel Huon. Il a attiré l'attention de son grand connétable, et se voit sans cesse confier des bataillons de taille de plus en plus importante. Il sera bientôt



nommé gouverneur d'une province ou d'un protectorat. Il trépigne d'impatience et pense déjà aux supplices qu'il infligera aux mutins. Avec son intelligence et les moyens dont il dispose, il peut se révéler être un formidable adversaire, la Némésis des aventuriers.

FOR 15	**CON 15**	**TAI 16**	**INT 14**	**POU 13**
DEX 15	**APP 13**			

Point de Vie : 16.

Armure : 1D10+6, plaques granbretonnes et armure tissée.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Epée large* 105 %, dégâts 1D8+1+MD, PdS 20 ; *Lance longue* 85 %, dégâts 1D10+1+MD, PdS 15 ; *Lance-feu granbretonne* 70 %, dégâts 5D6, Portée 50 m ; *arme appropriée à l'ordre* 90%, dégâts selon l'arme.

Compétences : Bagarre 80 %, Chercher 63 %, Déplacement Silencieux 48 %, Ecouter 69 %, Esquive 75 %, Europe du Tragique Millénaire 48 %, Granbreton 90 %, Grimper 62 %, Idiome Secret de l'Ordre 100 %, Langue Commune 70 %, Lutte 59 %, Maîtrise Technologique 41 %, Sauter 60 %, Se Cacher 45 %, Secrets de l'Ordre 95 %.

Serf, âge 35 ans

Pierres de voûte de l'économie de l'Europe du Tragique Millénaire, briques sur lesquelles les nobles bâtissent des empires, les serfs sont méprisés dans toute l'Europe, même par les fermiers libres. Ils n'ont ni argent ni avenir, et consacrent la majeure partie de leurs occupations au travail de la terre. A l'occasion, on les envoie faire la guerre là où ils peuvent servir de chair à canon.

FOR 10	**CON 10**	**TAI 11**	**INT 10**	**POU 10**
DEX 11	**APP 9**			

Points de Vie : 11.

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Faux* 25 %, dégâts 2D6+1, PdS 20 ; *Fléau à Grain* 30 %, dégâts 1D6, PdS 7 ; *Hache pour petit bois* 35 %, dégâts 1D6+1, PdS 12.

Compétences : Artisanat (Labourer et Planter) 75 %, Monde Naturel 50 %, Plaider et Ramper 50 %, Se Cacher 40 %.

Serviteur Noir, âge 24 ans

Grand et bien découplé, son allure sinistre est renforcée par son mutisme volontaire. Il vient des royaumes noirs d'Afrika. Il est arrivé en Europe après avoir rencontré un sorcier du Proche Orient qui visitait ses terres. Il est devenu son serviteur et son garde du corps.

Le Serviteur Noir ne s'attache pas aux biens matériels. Il a soif d'apprendre et de découvrir de nouveaux horizons. Il est particulièrement fasciné par les villes, et il aime susciter la curiosité en se promenant dans les rues.

FOR 14	**CON 13**	**TAI 15**	**INT 12**	**POU 12**
DEX 17	**APP 11**			

Points de Vie : 14.

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Lance courte* 70 %, dégâts 1D6+1+MD, PdS 15 ; *Javelot* 80 %, dégâts 1D6+1/2MD, Portée 15 m ; *Bouclier entier* 75 %, dégâts Repousser +1D4+MD, PdS 22.

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 60 %, Chercher 40 %, Déplacement Silencieux 70 %, Esquiver 85 %, Grimper 40 %, Langue Commune 12 %, Pister 60 %, Sauter 50 %, Se Cacher 50 %.

Soldat de Cavalerie, âge 25 ans

Avide de gloire, plein de morgue, il attire tous les regards lorsqu'il traverse les portes de la cité au sein d'une parade. S'il officie dans une troupe d'assaut, donnez-lui une armure de demi-plaques : 1D8+1 avec un heaume. S'il officie dans la cavalerie lourde, augmentez ses compétences d'armes de 20 % et donnez-lui une armure de plaques européennes : 1D10+2 avec un heaume. S'il officie dans une simple escorte ou au sein d'une patrouille, donnez-lui une armure de cuir et d'anneaux : 1D6+1 avec un heaume.

FOR 13	**CON 12**	**TAI 12**	**INT 12**	**POU 11**
DEX 13	**APP 11**			

Points de Vie : 12.

Armure : 1D6+1 (heaume porté), Cuir et anneaux.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Epée Large* 45 %, dégâts 1D8+1+MD, PdS 20 ; *Lance de cavalerie* 50 %, dégâts 1D8+1+MD du cheval, PdS 15 ; *Petit Bouclier* 40 %, dégâts Repousser+1D3+MD, PdS 20.

Compétences : Chercher 35 %, Equitation 60 %, Esquive 35 %, Monde Naturel 40 %, Panser les Chevaux 90 %, Pister 45 %.

Voleur, âge 25 ans

C'est un véritable opportuniste dénué d'ambition. Tout à fait le type de personnage à même de contrarier les aventuriers en leur dérobant un objet d'une valeur inestimable. Un bon voleur pourra également s'avérer un bon ami pour ces derniers.

FOR 9	**CON 10**	**TAI 9**	**INT 15**	**POU 12**
DEX 17	**APP 12**			

Points de Vie : 10.

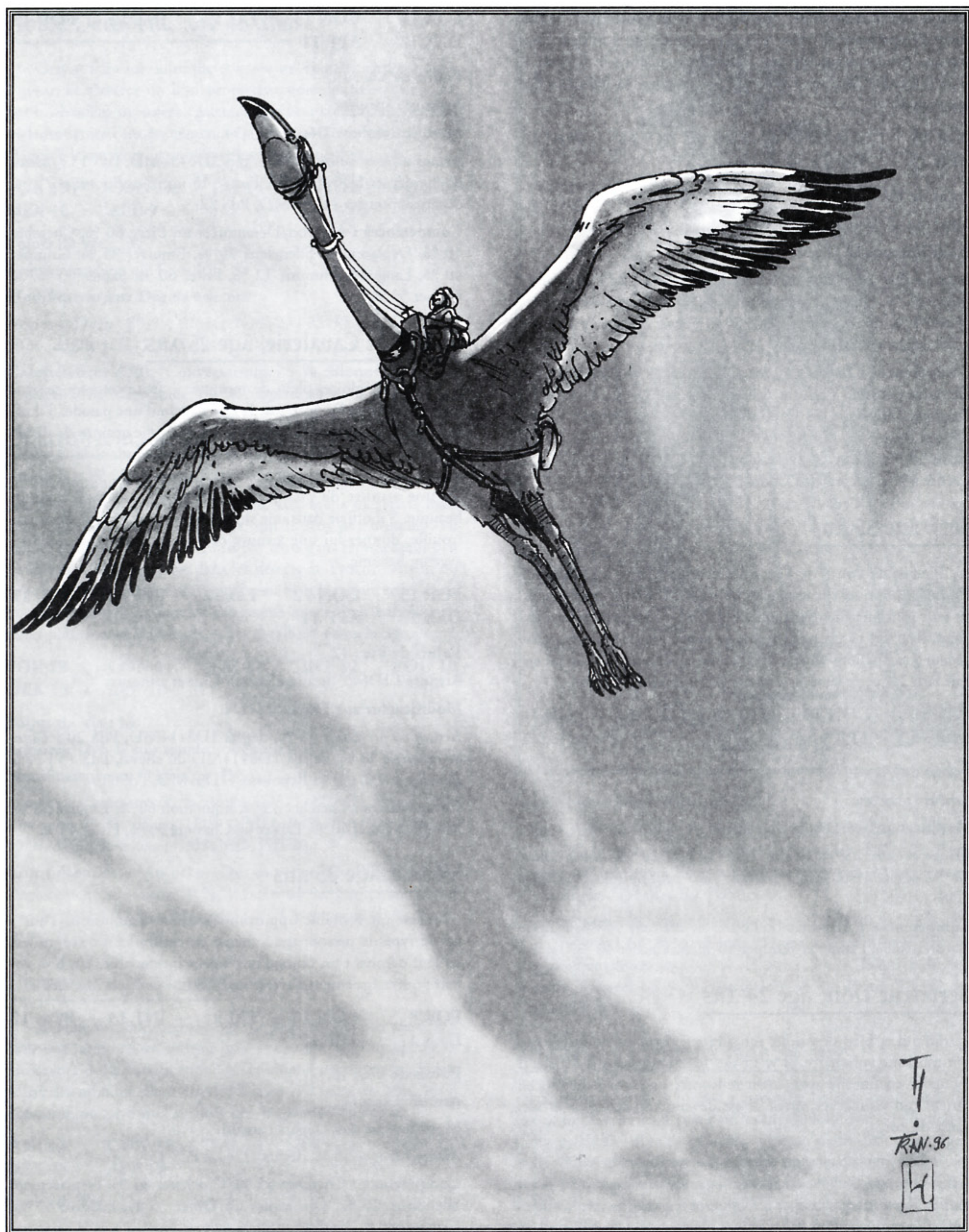
Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Dague* 45 %, dégâts 1D4+2, PdS 15.

Compétences : Chercher 65 %, Crocheter 85 %, Déplacement Silencieux 50 %, Dissimuler un Objet 75 %, Esquive 85 %, Grimper 80 %, Se Cacher 80 %.







Créatures





Ce chapitre permet au maître de jeu de peupler avec cohérence son univers, tout en présentant des défis intéressants à ses joueurs.

Les Descriptifs

Les descriptifs se présentent tous de la même façon. On trouve d'abord le nom de la créature, parfois assortie d'une définition complémentaire, puis une citation qui dépeint l'entité ou l'espèce, éventuellement accompagnée d'une référence de l'ouvrage dont elle est tirée : titre, livre, et chapitre.

Nous émettons ensuite quelques commentaires sur la créature décrite. Leur but global est de faire le lien entre le système de jeu et la Saga des Runes. Une petite illustration de l'entité accompagne parfois le descriptif. Il existe deux sortes de descriptifs. Dans le cas d'une espèce, les jets de dés et les moyennes indiqués permettent au maître de jeu de créer un nombre d'individus différents quasi-illimité. Sinon, il peut jeter un coup d'oeil aux moyennes et les travailler selon ses besoins. Vous devriez également considérer les pourcentages des attaques et des compétences comme des moyennes s'appliquant à des adultes armés.

Dans le cas d'un individu ou d'une créature unique, les informations offertes par le descriptif sont spécifiques à cette personne ; un autre membre de la même espèce sera très différent.

- Les scores de DEP apparaissent sous forme d'unités ; un simple mot (course, natation, vol, etc.) définit le mode de locomotion utilisé.

- Ajoutez le modificateur aux dégâts aux seules notations qui comprennent l'additif «+MD». Certaines attaques, et plus particulièrement les morsures, ont été conçues en tenant compte d'une partie du modificateur aux dégâts potentiel.

Créatures Mutantes et Autres Monstres

Cette partie regroupe un assortiment de créatures et de monstruosités qu'Hawkmoon ou ses contemporains eurent à affronter dans la Saga des Runes. Le cas échéant, elles sont accompagnées d'une citation tirée des romans.

D'autres sont données en guise d'exemples de créatures mutantes. Il ne faut pas perdre de vue que la plupart descendent d'humains ou d'autres animaux relativement communs. En examinant leurs détails et en consultant la section sur les animaux naturels, vous constaterez que la création d'une nouvelle espèce mutante à l'aide du chapitre sur les mutations est essentiellement une affaire d'imagination.

Baragoins, Balbutieurs des Marais

«C'était un son visqueux, humide : le bruit du baragoin, le balbutieur des marais. Il subsistait très peu de ces monstres, que le précédent seigneur gardian avait créés pour terroriser le peuple de Kamarg (...).

Autrefois les baragoins avaient été des hommes, mais le prédécesseur du comte en avait fait des esclaves, avant de les donner à ses sorciers pour qu'ils les transforment. A l'issue de cette opération, ils étaient devenus des monstres de huit pieds de haut et de cinq pieds de large, couleur de bile et rampant sur leur panse dans les marais, ne se dressant que pour attaquer, dépeçant leur proie de leurs serres dures comme de l'acier. Lorsqu'ils avaient la chance de rencontrer un voyageur solitaire, ils exerçaient leur vengeance, se repaissant sur le champ de ses propres membres qu'ils lui arrachaient l'un après l'autre.»

- Le Joyau Noir, I, 1.



La proximité d'un Baragoin est annoncée par un bruit visqueux et humide, et une plainte caractéristique s'échappant des mâchoires de la créature. L'attaque survient généralement très vite, le monstre émergeant des marais, balbutiant et agitant ses serres.

Les marais kamargais sont le principal habitat des Baragouins, bien que le comte Airain et ses gardians les y aient pratiquement pourchassés jusqu'à l'extinction. Ils y ont été répandus par le prédécesseur du comte, le sorcier Voïdok Goulka. Celui-ci provenait de l'académie génétique de Sophia dont il fut le dernier recteur avant de s'exiler en Kamarg. La Bulgaria abrite également une faible population de Baragoins qui se cachent de l'humanité et exercent leur vengeance à la petite semaine, sur les voyageurs égarés dans les paysages bulgars.

Leurs yeux, profondément enfoncés dans leur crâne osseux, reflètent une lueur d'intelligence humaine, indiquant que ces créatures sont suffisamment éveillées pour comprendre la tragédie de leur nouvelle forme. De ce fait, les Baragoins sont aveuglés par la folie et un désir incoercible de se venger de l'humanité et de la mettre en pièces. Leur compréhension de la Langue Commune est limitée, leur schéma mental n'étant pas assez cohérent pour saisir des idées organisées ou même des phrases complètes.

Les Baragoins s'attaquent à ceux qui traversent leur territoire de chasse. Leur plainte balbutiante, émise au moment de l'assaut, provoque la panique des chevaux s'ils ne sont pas contrôlés, et peut glacer de surprise et d'horreur leur cible humaine si elle ne réussit pas un jet de Chance.

Habitat naturel : les Baragoins hantent les marais kamargais ou bulgars. Ils sont solitaires. Les femelles enfantent rarement, abandonnant leur unique progéniture à l'abri de leur antre lorsqu'elles partent en chasse.

Baragoins, Monstruosités des Marais

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	8D6	28
CON	3D6	10-11
TAI	8D6	28
INT	1D6	3-4
POU	3D6	10-11
DEX	2D6	7
PV Moyens	-	19-20

DEP Course-8, Reptation-4.

Armure : 1D6 points de peau adipeuse.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2D6.

Armes : *Morsure* 40 %, dégâts 1D6 ; *Serres* x2 45 %, dégâts 1D8+MD.

Compétences : Natation 80 %, Se Glisser Furtivement dans les Marais 90 %.

Mutations, Tares et Malformations : Amélioration FOR (3), Amélioration TAI (3), Défaut d'Elocution, Epiderme (3), Gigantisme (4), Griffes Acérées (4), Mâchoires Infernales (3), Membre/Corps Déformé (panse gigantesque/-1D6 en DEX), Réduction INT (x3).

Points de Mutation : 20 (Greffes et manipulations génétiques : 14, Science des Métabolismes : 6). Produits par manipulations génétiques à partir d'esclaves humains.

Bête Mécanique de Soryandum

«Elle reposait sur ses pieds de métal que ses écailles multicolores dissimulaient à moitié ; son échine était entièrement recouverte de cornes acérées tandis que son corps avait l'allure générale du singe. Ses membres antérieurs étaient assez courts, tandis que ses bras se terminaient par de puissantes griffes métalliques. Ses yeux étaient à facettes, comme ceux de la mouche et resplendissaient de couleurs changeantes tandis que son groin était doté de dents métalliques tranchantes comme des lames de rasoir.»

- Le Dieu Fou, I, 4.

La Bête Mécanique a été conçue par le Peuple des Ombres de Soryandum pour garder ses entrepôts, qui recèlent d'anciens artefacts technologiques. Ces entrepôts ont été enfouis en dehors de Soryandum. Ses merveilles sont dorénavant inaccessibles à leurs propriétaires, ceux-ci étant depuis l'acquisition de leur intangibilité confinés dans la cité. Bien qu'une seule Bête Mécanique ait été rencontrée par Hawkmoon, il est possible que plusieurs autres existent, gardant d'autres trésors technologiques dans les environs de Soryandum.

La chaleur, la lumière, et le son permettent à la Bête Mécanique d'oeuvrer à sa tâche défensive. Elle peut ainsi disposer de plus d'un moyen pour localiser des intrus. L'aveugler ne suffit pas à l'arrêter, mais seulement à la ralentir. A l'instar de ses fragiles yeux à facettes, elle a le «désavantage» de posséder d'autres points faibles qu'un guerrier courageux et habile pourrait exploiter.

Habitat naturel : l'entrepôt indiqué à Hawkmoon et Oladahn par le Peuple des Ombres de Soryandum est gardé par la Bête Mécanique. Si d'autres entrepôts existent, c'est très certainement le cas d'autres de ces gardiens mécaniques.

Bête Mécanique de Soryandum

Caractéristiques	Score
FOR	64
CON	40
TAI	60
INT	10
DEX	12
PV	50

DEP Course-7.



Armure : 30 points d'écailles métalliques. Si la Bête Mécanique endure une attaque critique lors d'un combat, lancez 1D100 et comparez le résultat avec la table ci-dessous, pour déterminer si une partie sensible a été détruite :

D100	Point faible touché
01-60	Organe protégé. Pas d'autre effet.
61-70	Détecteurs thermiques. La Bête Mécanique ne peut plus percevoir les variations de température.
71-80	Détecteurs auditifs. La Bête Mécanique est désormais sourde.
81-90	Yeux. La Bête Mécanique est désormais aveugle.
91-100	Stabilisateurs. La Bête Mécanique souffre d'un manque de coordination. Diminuez de moitié sa DEX et les scores de ses compétences de combat.

Modificateur aux Dégâts : +7D6.

Armes : *Morsure* 30 %, dégâts 4D8+4 ; *Queue* 30 %, dégâts 1D10+MD ; *Serres* x2 50 %, dégâts 1D8+4+MD.

Compétences : Chercher 75 %, Ecouter 75 %, Percevoir Variations Thermiques 75 %, Pister 75 %.

Charkis, Monstruosités des Kampps

«Un pan de mur s'écroula, livrant passage à une créature informe de couleur grise. A l'une de ses extrémités, la bête arborait une espèce de ventouse semblable à celles des pieuvres (...). Le mur s'écroula tout à fait, révélant une masse hideuse de bras s'agitant en tout sens et une tête dont la peau se soulevait spasmodiquement sous l'effet d'une palpitation régulière. La créature était affligée d'une face reproduisant de manière caricaturale les traits humains, et fendue d'un large sourire béat (...). Plusieurs tentacules rampaient déjà (...). Un d'entre eux toucha à l'épaule Zhenak-Teng qui gémit doucement... Le malheureux se trouva bientôt assailli par d'innombrables autres tentacules qui se posaient sur lui sans qu'il manifesta la moindre velléité de résistance.»

- L'Epée de l'Aurore, II, 2.

Les Charkis furent créés il y a longtemps par Shenatar-von-Krensai, un sorcier exceptionnellement brillant de la côte est-amarekhaine. Il vint dans le pays des Kampps pour détruire le peuple y vivant, lui voler ses sources d'énergie et utiliser ses appareils, afin d'aller plus en avant dans ses expériences.

Shenatar-von-Krensai mourut, mais ses Charkis continuent à hanter les plaines, décimant les Kampps petit à petit, comme leur maître l'avait souhaité. Les Charkis se nourrissent exclusivement de force vitale (représentée par la caractéristique POU chez les humains), mais l'énergie produite par les générateurs souterrains des Kampps est une succulente alternative qu'ils ne dénigrent jamais. Ils tirent de l'énergie volée leur longévité exceptionnelle. D'après les observations actuelles, ils semblent immortels.

Les Charkis sont capables d'émettre des ondes psychiques qui affectent l'esprit des humains en leur faisant prendre leurs meilleurs amis pour des ennemis, provoquant ainsi des duels fratricides. Les Charkis attendent que les humains soient en train de s'entre-déchirer pour attaquer, achevant aisément les survivants et les estropiés. Lorsqu'un Charki émet ses ondes, tous les humains dans un périmètre égal à 10 fois le score de POU de la créature en mètres doivent réussir un jet de Chance toutes les cinq minutes, faute de quoi ils succombent à la psychose et attaquent leurs amis les plus sincères.

Un Charki peut attaquer avec 1D6 tentacules à chaque round. Si un tentacule touche sa victime, une lutte POU:POU s'ensuit. Si la cible perd la lutte, le Charki lui draine 1D3 points de POU, même si l'armure n'a pas été pénétrée par le tentacule.

Habitat naturel : Les Charkis se déplacent en petits groupes de 2D6 créatures dans les plaines centrales de l'Amarekh. Nul ne sait ce qu'il adviendra d'eux lorsqu'ils seront parvenus à détruire tous les Kampps. Peut-être se laisseront-ils mourir, ou iront-ils en quête d'autres communautés humaines pour les anéantir à leur tour.



Charkis, Monstruosités des Kampps

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	5D6	17-18
CON	3D6	10-11
TAI	8D6	28
INT	2D6	7
POU	3D6	10-11
DEX	2D6	7
PV Moyens	-	19-20
DEP	Reptation-4	

Armure : 1D6 points de peau élastique et insensible.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2D6.

Armes : *Impulsions mentales* 100 %, dégâts spéciaux (folie) ; *Tentacule* x1D6 60 %, dégâts 1D6+MD+perte de POU.

Compétences : Percevoir Sources de POU et d'Energie 60 %, Pister 50 %.

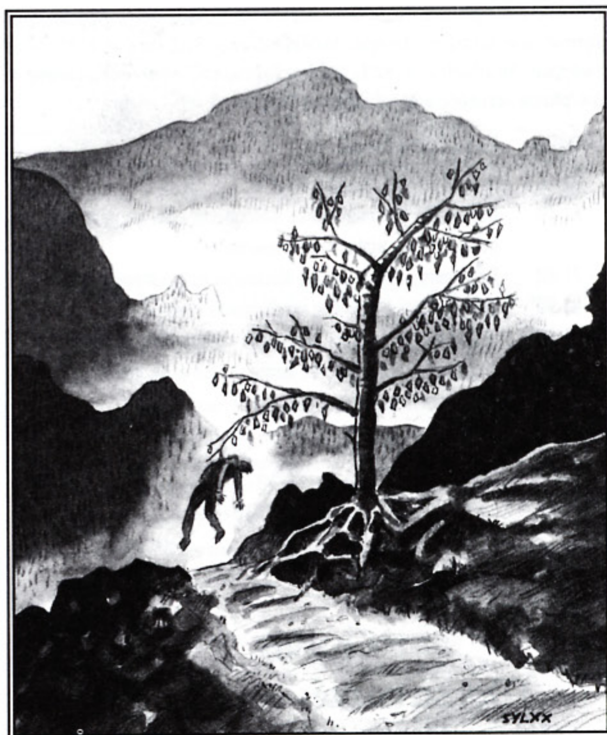
Mutations, Tares et Malformations : Amélioration TAI (3), Amélioration POU (3), Défaut de Pilosité (imberbe), Epiderme (3), Gigantisme (4), Impulsions Mentales (5), Organe Manquant (pas d'organes reproducteurs ; pas de système digestif), Réduction DEX (x2), Réduction INT (x2), Tentacules (3), Vampire (4).

Points de Mutation : 25 (Manipulation : 13, Science des Métabolismes : 12 ; Shenatar-von-Krensai était un véritable virtuose). Produits par manipulations génétiques à partir d'humains.

Chênes Cuivrés, Arbres Vampires

Ces plantes arborent la forme de gigantesques chênes dont les multiples branches flexibles se terminent par une unique feuille acérée et cuivrée. Ces feuilles sont aussi dures que du métal et sont recherchées par les lanciers, les archers et les arbalétriers. Grâce à elles, leurs armes de jet gagnent une faculté de perce-armure de deux points. Chaque feuille vaut 600 souverains à la vente, mais leur cueillette est loin d'être évidente, les Chênes Cuivrés étant de redoutables prédateurs végétaux.

En effet, lorsqu'une proie passe à proximité d'un Chêne Cuivré, celui-ci se contorsionne pour lui porter un coup mortel, se servant d'une de ses feuilles comme fer de lance. La puissance du coup suffit à empaler la proie. La branche se redresse immédiatement, suspendant le corps de sa victime à plusieurs mètres du sol, d'où elle se vide lentement de son sang. Une partie du précieux fluide vital est directement absorbé par la branche. Le reste goutte à terre, pour être absorbé par le sol et les racines de l'arbre. Lorsqu'un Chêne Cuivré est frappé, c'est du sang et non de la sève qui s'écoule de la blessure. Les branches s'agitent dans un terrible bruissement et on peut entendre une plainte s'élever. Parfois, la terre tremble sous le chêne quand il agite ses racines. Les Chênes Cuivrés sont néanmoins incapables de se déplacer.



Habitat naturel : les Chênes Cuivrés poussent généralement dans les forêts des pays méditerranéens. Il y en a rarement plus d'un ou deux par forêt, aussi l'espèce s'éteindrait-elle d'elle même si elle n'était pas dotée d'une longévité extraordinaire. A l'instar des arbres, les Chênes Cuivrés peuvent vivre plusieurs siècles, voire millénaires.

Chênes Cuivrés, Arbres Vampires

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	12D6+50	89
CON	12D6	39
TAI	12D6+50	89
POU	2D6	7
DEX	1D6	3-4
PV Moyens	-	64
DEP	aucun.	

Armure : 6 points d'écorce.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +10D6.

Armes : *Tentacule* 30 %, dégâts 1D6+1+MD.

Mutations, Tares et Malformations : Caractéristique DEX (3), Caractéristique FOR (3), Défaut de Pilosité (couleur cuivrée), Diminution de Caractéristique POU, Membre/Trait Caractéristique Manquant (feuille unique par rameau), Tentacule (3),

Points de Mutation : 9. Descendants mutés des chênes.



Chevaux Cornus de Kamarg

«Le comte Airain (...) enfourcha son cheval cornu et s'en alla inspecter ses terres. (...) [Il] flatta sa monture, passant son gantelet entre les cornes spiralées et aiguës de l'animal.»

- Le Joyau Noir, I, 1.

La Kamarg est l'asile de nombreuses créatures magnifiques, mais peu sont aussi gracieuses que les Chevaux Cornus. Ces splendides montures paissent librement dans les marais. Elles sont difficiles à dresser, mais elles se révèlent des montures exceptionnelles et des compagnons agréables une fois le dressage achevé.

Les Chevaux Cornus possèdent tous une robe blanche immaculée et deux cornes torsadées au sommet de leur tête. Elles sont disposées comme celles d'un rhinocéros. Ils sont particulièrement résistants, intelligents et agiles, en dépit de leur allure plutôt lourdaude due à une goinfrerie naturelle. Leurs sabots sont trop durs pour être ferrés, leurs cavaliers s'efforcent donc de les mener sur des sols souples ou herbeux.

En raison de leur bravoure, les Kamargais les utilisent comme montures de guerre. Un décret centenaire les interdit à la vente à l'étranger, aussi sont-ils devenus une exclusivité kamargaise, à l'instar des flamants géants.

Habitat naturel : on ne peut rencontrer les Chevaux Cornus que dans les vastes marais kamargais. Leurs troupeaux sont généralement constitués de 1D20+10 adultes et 2D6+6 poulains.

Chevaux Cornus de Kamarg

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6+18	28-29
CON	2D6+1D4+6	15-16
TAI	4D6-1D3+12	24
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
PV Moyens	-	20
DEP	Course-12.	

Armure : 1D2-1 muscle.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2D6.

Armes : *Cornes* 25 %, dégâts 1D8 +MD ; *Coup de Sabot* 20 %, dégâts 1D8+MD ; *Morsure* 10 %, dégâts 1D10 ; *Piétiner* 25 %, dégâts 2D6+MD ; *Ruade* 10 %, dégâts 2D8+MD.

Compétences : Déplacement Silencieux 25 %, Esquive 45 %, Natation 40 %, Se Cacher 25 %, Sentir/Goûter 80 %.

Mutations, Tares et Malformations : Amélioration CON (2), Cornes (4), Membre/Corps Déformé (sabots trop durs pour être ferrés), Réduction TAI.

Points de Mutation : 6. Descendants mutés des chevaux.

Dévoreurs des Marais, Reptiles Voraces

Les Dévoreurs des Marais ont des gueules aux dents longues semblables à celles des alligators, dont ils descendent vraisemblablement. Leurs corps sont trapus, dotés d'une toison sombre au poil très fourni et leurs pattes pourvues de serres puissantes. Une longue queue épaisse les maintient en équilibre lorsqu'ils bondissent. Leur couleur peut aller du roux au noir de jais, ce qui leur permet de se dissimuler plus facilement dans leur environnement naturel. Les Dévoreurs des Marais sont complètement stupides et toujours d'humeur massacrante. Lorsqu'ils ont choisi leur proie, attention ! Rien ne peut faire changer d'avis leur petite cervelle, sinon la mort. Leur mauvaise ouïe est compensée par une vue acérée, un atout majeur pour la chasse à l'affût !

Les Dévoreurs des Marais se reproduisent très vite, ce qui leur a permis de survivre aux campagnes d'extermination dont ils ont été victimes. Ils déposent dans la boue des monceaux d'oeufs qui éclosent en une ou deux semaines et donnent de mignons lézards poilus, déjà capables de chasser tout seuls de petites proies.

Habitat naturel : les Dévoreurs des Marais peuplent en général les forêts humides et marécageuses du sud de l'Europe. Pourchassées, ces créatures nuisibles sont en voie d'extinction. On les rencontre encore en Italia, en Sicilia, en Grekie et en Slavie. Aujourd'hui, leurs groupes de chasse dépassent rarement 1D6+2 individus.

Dévoreurs des Marais, Reptiles Voraces

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2D6+12	19
CON	3D6+8	18-19
TAI	2D6+6	13
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
PV Moyens	-	16
DEP	Saut-7, Course-3, Natation-6.	

Armure : 1D4+1 points de cartilage et de peau fourrée.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D4.

Armes : *Morsure* 40 %, dégâts 1D8+MD ; *Queue* 15 %, dégâts 1D6+MD ; *Serres* x2 50 %, dégâts 1D6+MD.

Compétences : Chercher 70 %, Déplacement Silencieux 50 %, Grimper 30 %, Nager 90 %, Sauter 60 %.

Mutations, Tares et Malformations : Amélioration DEX (3), Défaut de Pilosité (fourrure très fournie), Griffes Acérées (3), Membre/Corps Déformé (posture tripède : deux pattes postérieures et la queue), Mimétisme (1), Nanisme, Posture (2), Sauts (2), Surdité (mauvaise ouïe).

Points de Mutation : 11 (Mutant : 7, Sacrifice FOR : 4). Descendants mutés des crocodiliens.



Dragons des Mers, Survivants des Jeunes Royaumes

«De partout d'autres monstres surgirent, déchirant la tranquillité et la transparence. C'étaient d'immenses reptiles dont les babines sanglantes s'ouvraient largement sur trois rangées de crocs acérés ; des trombes d'eau dégouttaient de leurs écailles luisantes ; leurs yeux démoniaques jetaient des éclairs furieux. Une à une, les colossales créatures s'élançaient vers les cieux, remplissant l'air d'un vacarme assourdissant.»

- Le Secret des Runes, I, 3.

Les Dragons des Mers sont les mêmes créatures que les Melnibonéens domestiquèrent lors du cycle précédent, au temps des Jeunes Royaumes. A la fin de la saga d'Elric, après avoir contribué au cataclysme magique qui mit fin aux Jeunes Royaumes, les Dragons s'envolèrent pour une direction inconnue, sans doute pour un autre endroit ou un autre temps du Multivers.

Quelques uns des Dragons, qu'Elric ne put réveiller à son époque, restèrent sur les Jeunes Royaumes qui devinrent notre Terre lorsque l'albinos déicide souffla par trois fois dans la Corne du Destin.

Au cours de l'histoire de l'homme, ces dragons se sont réveillés à plusieurs reprises de leur sommeil millénaire, s'attaquant au bétail des humains pour se nourrir, et quelque fois aux chevaliers qui venaient les irriter jusque dans leur antre paisible.

Les Dragons rencontrés dans la Saga des Runes semblent aquatiques et Moorcock ne fait à aucun moment mention de leur venin enflammé. Ce mode d'attaque semble en effet incompatible avec leur milieu maritime. Aussi est-il possible que les plus jeunes, appelés à la rescousse par le Bâton Runique pour refouler Hawkmoon vers l'Amarekh, aient perdu cette faculté.

Les Dragons de la Terre du Tragique Millénaire semblent au service du Bâton Runique ou du moins obéissent ponctuellement à ses besoins. Ils furent chargés de faire échouer le navire de Hawkmoon qui s'obstinait à vouloir quitter l'Amarekh pour rallier l'Europe, le forçant à embarquer avec Orland Fank pour Dnark.

Les Dragons des Mers peuvent voler, ramper, nager, ce qui fait d'eux des créatures vivant dans trois éléments. Lorsque le Bâton Runique n'a pas besoin de leurs services, ils ont la liberté d'agir comme bon leur semble. Cependant, ils passent le plus clair de leur temps à sommeiller dans leurs grottes secrètes et à rêver de l'époque heureuse où ils étaient entourés des Melnibonéens.

Habitat naturel : les Dragons des Mers vivent actuellement dans les mers d'Amarekh orientale. Leur colonie stagne à environ trente membres, les Dragons semblant incapables de se reproduire sur un plan aussi peu magique que celui de la Terre de Hawkmoon (ou alors le processus prend plus de temps qu'on ne l'aurait imaginé).

Dragons des Mers

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	6D8+40	61
CON	12D8+16	60
TAI	10D8+24	64
INT	3D8+8	18-19
POU	2D8+8	17
DEX	1D8+8	12-13
PV Moyens	-	62

DEP Vol-14, Natation-10, Course-8.

Armure : 2D8+8 grâce à leurs écailles gigantesques (2D8+4 seulement à mi-hauteur du cou).

Modificateur aux Dégâts Moyen : +3D8.

Armes : *Coup d'Aile* 30 %, dégâts 1D4-1+MD ; *Morsure* 60 %, dégâts 3D8 ; *Serres* x2 50 %, dégâts 1D8+MD ; *Queue* 20 %, dégâts 1D8+MD.

Compétences : Chercher 80 %, Contempler le Destin 80 %, Nager 100 %, Obéir aux Injonctions du Bâton Runique 45 %, Réfléchir aux Rêves 90 %, Se Souvenir 75 %.



Faucons des Steppes, Montures Volantes

Les Faucons des Steppes ressemblent en tout point aux faucons normaux, à l'exception de leur taille gigantesque et de leur plumage qui change de couleur avec les saisons. Scientifiques et érudits discutent encore de leurs origines. Si certains imputent leur existence aux changements apportés par le Tragique Millénaire, d'autres y voient la preuve de la science de la mystérieuse Asiacommunista.

Les spécimens sauvages représentent un très grand péril, nul homme ou créature ne semblant capable de les faire fuir. Ils s'attaquent fréquemment aux troupeaux et aux voyageurs isolés, privés d'abri dans les vastes steppes moscovites. Durant leur chasse, ces oiseaux de proie se reposent intégralement sur leur vue acérée, aussi leur ouïe est-elle devenue très médiocre.

Les guerriers et les nobles de Moscovie les utilisent depuis des siècles comme montures de guerre ou de chasse, activités dans lesquelles ils excellent. Ils se servent de longues piques pour diriger les créatures volantes, d'autant qu'elles perçoivent mal les ordres oraux. Les Faucons des Steppes ont largement contribué à la constitution de l'Empire Moscovite, qui s'étendait sur tous les Royaumes de l'Est de l'Europe. En dépit de nombreux siècles de dressage, les Faucons des Steppes refusent de voler de nuit. A l'instar des autres montures volantes, ils ne peuvent porter de charge dont la TAI excède leur FOR.

Habitat naturel : les Faucons des Steppes hantent les vastes plaines qui bordent l'est de la Moscovie, et la plupart refusent de franchir la Mer de Brumes. Les spécimens sauvages sont souvent solitaires, jusqu'à la très courte saison des amours.

Faucons des Steppes, Montures Volantes

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	6D6	21
CON	3D6	10-11
TAI	8D6	28
POU	1D6+6	9-10
DEX	2D6+12	19
PV Moyens	-	19-20

DEP Vol-12, Course-4.

Armure : 2 points de plumes.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2D6.

Armes : *Coup d'Aile* 25 %, dégâts 1D4-1+MD ; *Coup de Bec* 40 %, dégâts 1D10 ; *Serres* x2 50 %, dégâts 1D6+2+MD.

Compétences : Chercher 50 %, Esquive 20 % (50 % en vol).

Mutations, Tares et Malformations : Allergie/Blocage (Vol de nuit), Amélioration FOR (3), Amélioration TAI (5), Gigantisme (4), Mimétisme (1), Surdité.

Points de Mutation : 13 (Greffes et manipulations génétiques : 8, Mutant : 3, Sacrifice POU :2). Produits par croisements et manipulations génétiques à partir de faucons. L'espèce a encore muté depuis sa création entre les mains asiacommunistaines.

Flamants Géants de Kamarg

«A peine les premiers rayons de l'aube avaient-ils dissipé les ténèbres que des nuées de gigantesques flamants écarlates quittaient leurs abris de roseaux et venaient exécuter en plein ciel un curieux ballet rituel.»

- L'Epée de l'Aurore, I, 2.

Les Flamants Géants de Kamarg sont des oiseaux magnifiques, ornés d'un plumage hésitant entre le rouge foncé et le rose vif. D'un caractère très doux et très sociable, ils sont faciles à dresser, dans la mesure où ils ne rechignent pas à porter un passager sur leur dos robuste. Leurs pattes à peine palmées en font de moins bons nageurs que leurs ascendants non mutés.

Les flamants sauvages s'effarouchent facilement, mais une fois dressés, ils deviennent aussi sûrs et impassibles que des chevaux de guerre. Néanmoins, les Flamants refusent obstinément de prendre leur envol par temps de pluie. A l'instar des autres montures volantes, les flamants ne peuvent porter de passager dont la TAI est supérieure à leur FOR.

Habitat naturel : on rencontre les Flamants Géants exclusivement dans les marais kamargais. Ils sont solitaires jusqu'à la saison des amours où ils s'apparient. Une femelle est souvent accompagnée de 1D4 jeunes.

Flamants Géants de Kamarg

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	4D6	14
CON	3D6	10-11
TAI	6D6	21
POU	2D6	7
DEX	2D6+8	15
PV Moyens	-	16

DEP Course-6, Vol-12.

Armure : 2 points de plumage épais et coloré.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D6.

Armes : *Coup d'Aile* 20 %, dégâts 1D4-1+MD ; *Coup de Bec* 40 %, dégâts 1D8+MD.

Compétences : Chercher 60 %, Esquive 20 % (50 % en vol), Natation 75 %.

Mutations, Tares et Malformations : Allergie/Blocage (Vol par temps de pluie), Amélioration TAI (2), Gigantisme (4), Membre/Trait Manquant (pattes non palmées).

Points de Mutation : 6 (Mutant : 6). Decendants mutés du flamant.

Géants de la Montagne

Les Géants de la Montagne sont très grands et très larges, dominant largement les humains de leur 2 mètres 50. Ils sont couverts d'un duvet plus ou moins dru de poils dont la couleur varie du blond à l'auburn, la coloration la plus courante étant le roux. Les Géants sont intelligents, bien que leur culture soit assez primitive et que leurs goûts culinaires les rapprochent des ogres légendaires. Ils ont des visages quasi-simiesques, nantis d'arcades sourcilières proéminentes qui accentuent leur apparente bestialité. La plupart des Européens connaissent la tendance à l'anthropophagie des Géants, aussi les évitent-ils du mieux possible. En vérité, ils n'adoptent un tel régime qu'en période de disette. Habituellement, ils commencent par dévorer les membres les plus faibles de leurs familles, puis s'intéressent aux humains. Oladahn, le plus fidèle compagnon de Hawkmoon, est lui même un Géant de la Montagne, bien que sa bâtardise, responsable de son nanisme, en fasse une créature de la même force physique et de la même taille qu'un humain normal.

Habitat naturel : les grandes chaînes montagneuses d'Europe, notamment celles de Bulgaria, de Scandie, de Tchékia et de Slavie, abritent des communautés de Géants. Habituellement, elles sont constituées de 2D6 adultes et de 1D4 jeunes. Les Géants pratiquent la gérontocratie.

Géants de la Montagne

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	7D6	24-25
CON	3D6	10-11
TAI	7D6	24-25
INT	3D6	10-11
POU	3D6	10-11
DEX	2D6	7
APP	2D6	7
PV Moyens	-	17-18
DEP	Course-9.	

Armure : 4 points de muscle et de peau épaisse, plus quelquefois 1D6-1 points de cuir souple artisanal.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2D6.

Armes : *Arc de Géant* 30 %, dégâts 1D8+1+1/2 MD ; *Enorme Gourdin* 40 %, dégâts 2D6+MD ; *Jet de Pierre* 25 %, dégâts 2D4+1/2 MD.

Compétences : Chercher 50 %, Ecouter 30 %, Sentir/Goûter 50 %.

Mutations, Tares et Malformations : Adaptation au Froid (3), Amélioration FOR (2), Amélioration TAI (2), Défaut de Pilosité (toison abondante), Gigantisme (4), Membre Déformé (faciès simiesque, membres courts et épais, doigts malhabiles).

Points de Mutation : 11 (Mutation : 9, Sacrifice DEX : 2). Descendants mutés des humains.

Goules Aquatiques, Parasites et Prédateurs

Les goules sont de viles créatures aux allures humaines et à la couleur blanche maladive. Elles ont les pieds et les mains palmées, ainsi qu'une queue, semblable à celle des têtards, qui les aident à se propulser dans l'eau. Leur gueule, pratiquement fendue d'une oreille à l'autre, est emplie de crocs fins et serrés. En outre, leur peau présente une certaine élasticité, qui les aide à supporter la pression marine. Les Goules ne peuvent pas vivre plus de quelques heures hors de l'eau et apprécient assez peu la lumière du jour. Elles sont plus habituées à la semi-obscurité des faibles profondeurs.

Elles se déplacent généralement par petits groupes et se contentent d'attaquer de petits bateaux et des navires en détresse. Il arrive que plusieurs groupes se réunissent pour tenter d'attaquer un navire de taille plus importante. De plus en plus fréquemment, les Goules se montrent moins agressives et font des efforts pour commercer avec les marins marchands, échangeant du métal forgé contre des coraux sous-marins, des perles et d'autres trésors engloutis de grande valeur. Le métal est généralement utilisé pour régler les luttes fratricides entre Goules de tribus rivales. Quoi qu'il en soit, les humains déclinent le plus souvent possible leurs différentes offres de commerce, de peur que le métal vendu ne serve un jour à capturer des hôtes pour la reproduction.

En effet, la reproduction des Goules est basée sur un phénomène parasitaire tout particulier. Elles capturent des proies et leur implantent des embryons de Goules qui se développent en se nourrissant de l'hôte. La majorité des Goules Aquatiques sont nées de créatures animales, mais la classe dirigeante qui détient une forme d'intelligence évoluée est née d'humains. Elle considère les autres Goules comme des animaux de compagnie ou de chasse.

Habitat naturel : les Goules Aquatiques vivent en communauté de 1D100+10 membres, peuplant toutes les mers entourant l'Europe. Les tribus de Goules établissent leurs antres dans les formations rocheuses et les récifs sous-marins à proximité des côtes du continent.

Goules Aquatiques, Parasites et Prédateurs

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6+1D4	13
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+6	13
INT	3D6	10-11
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+6	13
PV Moyens	-	12
DEP	Course-6, Natation-8.	

Armure : 3 points de peau caoutchouteuse.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D4.

Armes : *Bagarre* 50 %, dégâts 1D3+MD ; Lutte 35 %, dégâts spéciaux ; *Morsure* 40 %, dégâts 1D10 ; *Trident* 45 %, dégâts 1D6+2+MD, 18 PdS.

Compétences : Cracher de Façon Menaçante 35 %, Evaluer 25 %, Langue Commune 25 %, Nager 100 %.

Mutations, Tares et Malformations : Adaptation à la vie marine (3), Amélioration FOR (2), Mâchoires Infernales (5), Membre/Corps Déformé (épaules voûtées hors de l'eau), Organe manquant (pas de poumons : autonomie terrestre limitée), Vélocité Réduite (Course).

Points de Mutation : 10 (Mutation : 4, Sacrifice APP : 6). Descendants mutés des humains. Les goules nées de hôtes animaux ne bénéficient d'aucun score d'INT.

Grands Bienheureux, Ombres Colorées de Dnark

«(...) des nuances pouvaient s'y distinguer, des ombres pâles et délicates qui semblaient glisser derrière un voile d'or transparent, des teintes d'aquarelles - roses, jaunes, bleues, violette et cerise - dérobées à la lumière et mariées à l'or fin. (...) il leur sembla que les ombres légères et colorées qui habitaient les murs des demeures, rayonnaient, pleines de vie, chacune à leur manière.»

- Le Secret des Runes, I, 3.

Avant qu'Hawkmoon n'atteigne Dnark en Amarekh, aucun Européen n'avait jamais vu de Grand Bienheureux, bien que leur existence fut longtemps soupçonnée. Ces créatures immatérielles sont des ombres colorées mouvantes et diaphanes, changeant de taille et de forme aléatoirement, leurs couleurs s'agençant pour former un moyen de communication complexe. Malgré leur forme sans substance, les Grands Bienheureux sont capables de transporter des objets physiques, dès lors que leur TAI est inférieure à leur FOR. Ces objets ne peuvent jamais être utilisés à des fins offensives. Autrefois, les Grands Bienheureux étaient humains. Aux débuts du Tragique Millénaire, les habitants de Dnark percèrent certains secrets du Million de Sphères, et découvrirent un moyen irréversible de se transformer en entités immatérielles et chatoyantes. Ils évitèrent ainsi les affres de la guerre et du Tragique Millénaire. Lorsque le Bâton Runique arriva à Dnark, les Grands Bienheureux décidèrent d'adhérer à sa cause et de les protéger, lui et son esprit servant, Jehamia Cohnahlias.

Les Grands Bienheureux peuvent chanter. Leur voix magnifique et hypnotique sert à leur défense ou à communiquer entre eux. Dirigé contre un adversaire, leur chant peut provoquer le sommeil. La cible doit résister à une lutte POU:POU sur la Table de Résistance. Si son jet est manqué, la cible sombre dans un profond et paisible sommeil, pour une durée en heures égale au score de POU du Grand Bienheureux. Si le jet est réussi, la cible reste consciente mais est hébétée et incapable d'entreprendre une action importante pour une durée en rounds égale au score de POU du Grand Bienheureux.



Habitat naturel : la ville de Dnark, en Amarekh, abrite les Grands Bienheureux, gardiens du Bâton Runique. Leur communauté est d'un peu moins d'une centaine d'âmes. Dnark a été rebâtie avec un style architectural plus fonctionnel : sans porte ni fenêtres, ses habitants pouvant s'en dispenser.

Grands Bienheureux

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6	10-11
INT	6D6	21
POU	6D6	21
DEX	3D6+6	16-17
APP	4D6	14
PV Moyens	-	inapplicable
DEP	Vol-13.	

Armure : ne peuvent être blessés par des armes physiques ou énergétiques.

Modificateur aux Dégâts Moyen : aucun.

Armes : *Chant hypnotique*, voir ci-dessus.

Compétences : Chercher 90 %, Déplacement Silencieux 100 %, Ecouter 90 %.



Jaguars de Guerre

«Une tête apparut (...), plus grosse que celle d'un boeuf et plus féroce que celle d'un tigre ; une tête de chat furieux aux yeux pleins de colère et aux longs crocs jaunâtres. L'animal sortit de la stalle (...). Ils purent alors voir que son échine était hérissée de longues pointes et que sa queue, à la différence de celle des chats, était terminée de piquants acérés»

- Le Dieu Fou, II, 6.

Les Jaguars de Guerre furent conçus il y a très longtemps en Asiacommunista pour servir dans les batailles. Ils ont donc conservé un comportement farouche et agressif, et peuvent attaquer leur maître s'ils sont affamés. Ils ne peuvent se reproduire naturellement, leurs créateurs les faisant se développer in-vitro. Leur espérance de vie est inconnue, s'étendant peut être sur plusieurs siècles, voire plusieurs milliers d'années. Dans la Saga des Runes, Hawkmoon utilise quatre Jaguars de Guerre pour tracter le lourd char qui autorise sa fuite loin du Château du Dieu Fou. Il ne parvient à accomplir cet exploit qu'à l'aide de l'Amulette Rouge, qui lui permet d'exercer un contrôle limité sur ces créatures.

Habitat naturel : les Jaguars côtoient les Hordes du Soleil, qui sont des légions guerrières d'Asiacommunista. Hawkmoon a relâché quatre Jaguars de Guerre en Ukranie et ils sont sans doute toujours en vie. Les Jaguars sont dépourvus d'organes reproducteurs. Ils sont solitaires et ont un comportement de prédateur.

Jaguars de Guerre

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6+6	16-17
CON	3D6+1D10	16
TAI	2D6+1D10+8	20-21
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+12	19
PV Moyens		18-19

DEP Course-12, Natation-2.

Armure : 1D2 points de peau marbrée.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D6.

Armes : *Coup de Queue* 30 %, dégâts 1D6+2+MD ; *Griffes* x2 40 %, dégâts 1D6+MD ; *Morsure* * 25 %, dégâts 3D6+6.

** Si les deux pattes griffues «touchent» avec succès dans le même round, le Jaguar double son score de Morsure pour le round entier.*

Compétences : Chercher 40 %, Déplacement Silencieux 80 %, Se Cacher 60 %, Sentir/Goûter 80 %, Pister 80 %.

Mutations, Tares et Malformations : Amélioration CON (5), Amélioration TAI (5), Cornes (3), Membre/Corps Déformé (échine hérissée de pointes), Organe Manquant (pas de reproduction).

Points de Mutation : 13 (Greffes et manipulations génétiques : 13). Produits par manipulations génétiques à partir de panthères.



Jeebies, Végétaux Curieux

Les Jeebies sont de petites plantes ressemblant à des pissenlits. Cependant, ce n'est pas une fleur que l'on trouve au sommet de la tige, mais une structure oculaire. Tout à fait inoffensifs, ces végétaux sont mobiles et peuvent ramper au ras du sol, par des ondulations verticales de leur tige, à la manière d'une chenille. Si une créature quelconque arrive à proximité, le Jeebie se fige sur place et l'observe de son oeil en forme de fleur. Les Jeebies ne possèdent pas de forme d'attaque autre que le sentiment angoissant de se sentir observé par des centaines d'yeux.

Habitat naturel : Ces végétaux ne poussent jamais seuls. De fait, si l'on trouve un Jeebie, on est sûr d'en voir 2D100+100 autres. Les Jeebies infestent les zones champêtres des régions tempérées. Quelques heures après sa mort, l'oeil d'un Jeebie explose en des milliers de spores qui, par contact avec le pollen d'autres Jeebies, produisent des micro-organismes qui se transformeront en Jeebies au printemps prochain. La plupart des Jeebies meurent à la même période, vers le milieu de l'automne, relâchant en même temps les spores qui assureront leur descendance.

Jeebies, Végétaux Curieux

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	1	1
CON	1	1
TAI	1	1
POU	3D6	10-11
DEX	2D6	7
PV Moyens	-	1
DEP	Reptation-4.	

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts Moyen : -1D6.

Armes : aucune.

Compétences : Chercher 10 %, Déplacement Silencieux 70 %, Esquive 40 %.

Mutations, Tares et Malformations : Allergie/Blocage (timidité), Amélioration DEX (3), Caractéristique DEX (3), Caractéristique FOR (1), Mobilité (2), Reptation, Sens [Vue] (1), Membre/Trait Caractéristique Manquant (pas de racines).

Points de Mutation : 10. Descendant muté des pissenlits.

Légions de l'Aurore, Guerriers Surnaturels

«(...) d'étonnantes silhouettes rayonnant d'une luminescence rosée étaient apparues dans la salle (...). Ces êtres étranges étaient revêtus d'armures richement décorées, semblables à celles des temps anciens. Ils étaient armés de lances au bout desquelles pendaient des touffes de crin coloré, et de massues sculptées dont ils faisaient un usage redoutable (...). Leur peau était cuivrée et ils arboraient sur le visage d'étranges peintures qui cerclaient leurs grands yeux sombres, enfin, lorsqu'ils s'élançaient au combat, un curieux chant funèbre s'élevait de leurs rangs.»

- L'Epée de l'Aurore, II, 3.

On ne sait rien des Légions de l'Aurore, à part qu'elles apparaissent pour combattre aux côtés du détenteur de l'Epée de l'Aurore. La légion reste jusqu'à la fin de la bataille ou la chute de leur invocateur, mort ou inconscient, auquel cas elle se dissipe. Pour battre la Légion, il faut donc éliminer son invocateur.

Habitat naturel : les guerriers des Légions de l'Aurore habitent sur un autre plan d'existence. Sur la Terre du Tragique Millénaire, ils peuvent apparaître là où se trouve l'Epée de l'Aurore. Jusqu'à cent guerriers se matérialisent. Lorsque l'un d'entre eux est tué, un autre apparaît pour le remplacer.

Légions de l'Aurore, Guerriers Surnaturels

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2D6+6	13
CON	2D6+6	13
TAI	2D6+6	13
INT	2D6+6	13
POU	2D6+6	13
DEX	2D6+6	13
APP	2D6+6	13
PV Moyens	-	13
DEP	Course-8.	

Armure : 1D8+1 points de demi-plaques.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D4.

Armes : *Lance courte* 65 %, dégâts 1D6+1+MD, PdS 15 ; *Masse légère en bois* 70 %, dégâts 1D6+2+MD, PdS 12.

Compétences : Esquive 60 %, Combattre Fidèlement 100 %.

Mesméroses, Buissons Ensorceleurs

Les Mesméroses sont des fleurs éclatantes, constituées de ce qui semble être un cristal d'arc en ciel. Les Mesméroses dégagent une phéromone particulière qui a une virulence de 3D6. Toute personne située à moins de 10 mètres d'un buisson de ces créatures doit réussir un jet POU:VIR sur la Table de Résistance. En cas d'échec, elle est captivée par l'odeur du buisson et est incapable de détacher ses yeux de sa magnifique fleur de cristal. La victime restera là jusqu'à ce que mort s'ensuive, qu'elle s'écroule de faim ou de soif, ou qu'elle soit tirée hors de la zone d'influence de la phéromone par l'un de ses amis. Les buissons de Mesméroses sont souvent signalés par des amoncellements de squelettes de petits et grands animaux, et parfois d'hommes.



Habitat naturel : Les buissons de mesméroses poussent à l'état sauvage dans le nord des régions tempérées, mais on peut également les trouver dans des régions plus méditerranéennes. Ils sont parfois utilisés par des savants-sorciers solitaires pour défendre leurs laboratoires et/ou capturer les intrus. Ils se prémunissent des effets de ces plantes en portant un masque filtrant les phéromones.

Mesméroses, Buissons Ensorceleurs

Caractéristiques	Jets	Moyennes
CON	2D6	7
TAI	2D6	7
POU	3D6	10-11
PV Moyens	-	7
DEP	aucun.	

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts Moyen : aucun.

Armes : *Phéromone* (VIR 3D6), dégâts spécial, portée 10 mètres.

Mutations, Tares et Malformations : Phéromone (3), Organe/Trait Supplémentaire (fleur de cristal coloré).

Points de Mutation : 3. Descendant muté des buissons d'épineux.

Monstres des Etangs, Lézards Omnivores

«Un gigantesque reptile aux yeux de braise, recouvert de larges écailles noires, se dressait à la surface de l'étang au milieu d'un nuage d'écume. Dans sa gueule largement ouverte brillaient plusieurs rangées de dents acérées (...). La tête du monstre se balançait d'avant en arrière, ses mâchoires claquaient furieusement et Hawkmoon fut presque asphyxié par son haleine pestilentielle. (...) Mais la créature de cauchemar était sortie de l'eau et leur donnait la chasse en poussant d'effroyables rugissements. (...) Bientôt le rugissement éclata juste dans leur dos, une langue visqueuse siffla dans l'air et vint enserrer la taille de D'Averc comme la lanière d'un fouet.»

- L'Epée de l'Aurore, II, 3.

Ce sont des prédateurs redoutables, plus rapides que l'homme à la course, malgré leur masse et leur allure maladroite. Ils sont omnivores et ne négligent jamais des proies aussi petites qu'un humain. Ils sont capables de projeter leur langue pour saisir leurs victimes et les amener jusqu'à leur gueule béante. La langue peut être tranchée à l'aide d'une arme blanche, car elle n'est protégée par aucune armure naturelle et ne dispose que du quart des points de vie de la créature entière. Lorsqu'un aventurier est saisi, il doit réussir un jet de Chance pour conserver au moins une de ses mains libres. Malgré cela, les attaques dirigées contre la langue du monstre verront leur score de compétence divisé par deux, et tout Modificateur aux Dégâts éventuel sera annulé. La langue du Monstre de l'Etang peut être esquivée mais non parée.



Ces créatures ont une très mauvaise vue, basée sur le mouvement. Une cible immobile est ignorée si elle réussit un jet de Chance. En cas d'échec, le Monstre de l'Etang peut essayer d'utiliser sa compétence Sentir/Goûter pour la repérer et l'attaquer.

Habitat naturel : Amarekh, Europe du sud (Mer du Milieu). Les Monstres des Etangs hantent les différents points d'eau des forêts sombres, chassent dans les rivières cristallines, ou se dorent sur des plages de sable fin. Ils chassent en solitaire, mais lorsqu'ils sont repus, ils se contentent de cracher pour chasser les intrus, préférant se reposer placidement. Des membres plus petits de cette espèce infestent la vasque de sang du Temple de Batach Gerandiun à Narleen, en Amarekh. Un canal leur permet de quitter Starvel et d'atteindre le fleuve tout proche. Elles sont toujours présentes lorsque des sacrifices à l'Epée de l'Aurore sont pratiqués. La vasque en abriterait une vingtaine mais un nombre inconnu de ces créatures infeste les rives du Sayou.



Monstres de l'Etang, Lézards Omnivores

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	4D6+12	26
CON	3D6	10-11
TAI	4D6+12	26
POU	2D6	7
DEX	2D6+2	9
PV Moyens	-	18-19
DEP	Course-9, Nage-6.	

Armure : 6 points de peau protégée par de solides écailles.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2D6.

Armes : *Coup de Queue* 15 %, dégâts 1D6+MD ; *Langue* 45 %, dégâts saisie ; *Morsure* 40 %, dégâts 1D10.

Compétences : Nager 80 %, Cracher de Façon Menaçante 60 %, Sentir/Goûter 70 %.

Mutations, Tares et Malformations : Gigantisme (4), Myopie, Odeur Repoussante (VIR 3D6 ; affecte seulement les victimes happées par la langue et entraînée vers la gueule), Problèmes épidermiques (écailles infestées par des parasites aquatiques ; des oiseaux jouent un rôle écologique en les en débarrassant), Projection (2).

Points de Mutation : 6 (Mutation : 6). Descendants mutés des grands lézards.

Petit Peuple du Yel

«Des animaux étranges s'envolèrent à leur approche. Ils étaient montés par des créatures assez semblables à des hommes, au corps poilu surmonté d'une tête complètement chauve, d'à peine trente centimètres de haut (...).»

- L'Epée de l'Aurore, I, 14.

Ces créatures descendent des hommes, mais les malformations du Tragique Millénaire les ont dramatiquement transformées. Elles chevauchent divers animaux volants, comme des chauves-souris, de grands oiseaux ou encore des mouettes pour les communautés vivant près du littoral.

Le Petit Peuple est couard, chapardeur et joueur. Il se contente généralement d'espionner les étrangers, et s'enfuit à leur approche. Une fois leur confiance acquise, les membres du Petit Peuple de Yel se montrent chaleureux et accueillants. Ce sont des guides formidables et des espions de premier ordre. Ils chassent des animaux de leur taille. Leur ordinaire est composé de grenouilles, de lapins et d'insectes parfois aussi grands qu'eux.

Habitat naturel : le Petit Peuple habite exclusivement le Yel. Ses membres chassent par groupes de vingt, mais ils vivent en communauté de quelques centaines d'individus, chaque famille possédant ou non des montures animales.

Petit Peuple du Yel, aussi appelés Minimes

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	1D3+1D2	3-4
CON	1D3+1D2	3-4
TAI	1D3+1D2	3-4
INT	3D6	10-11
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
APP	2D6	7
PV Moyens	-	3-4
DEP	Course-6.	

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts Moyen : -1D6.

Armes : *Lance* 40 %, dégâts 1D3+1/2MD, Portée 2 m ; *Lance courte* 20 %, dégâts 1D4+1+MD, PdS 4.

Compétences : Chercher 40 %, Déplacement Silencieux 80 %, Ecouter 50 %, Equitation 70 %, Se Cacher 90 %.

Mutations, Tares et Malformations : Défaut de Pilosité (corps très poilu, tête chauve), Nanisme x2.

Points de Mutation : aucun. Descendants mutés des humains.

Peuple des Ombres de Soryandum

«Devant lui se dressait la silhouette d'un homme. Pourtant, il parvenait également à voir le mur de pierre qui se trouvait derrière.

- Un fantôme tout à fait classique, dit Hawkmoon...»

- Le Dieu Fou, II, 3.

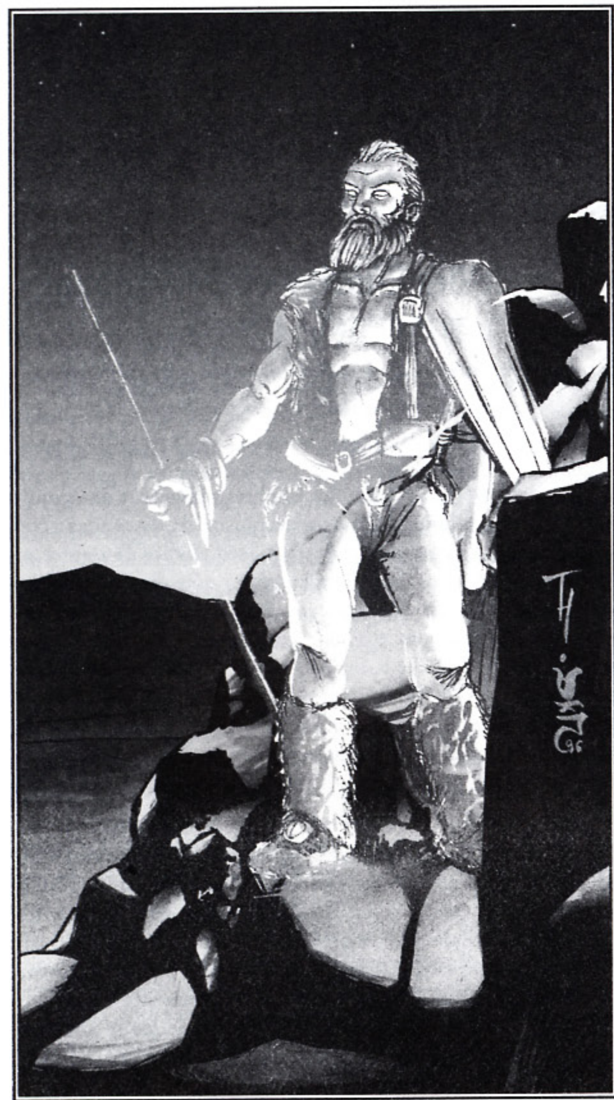
Les membres du Peuple des Ombres présentent des similitudes avec les Grands Bienheureux puisqu'ils descendent eux aussi d'humains ayant découvert un moyen efficace de résister au Tragique Millénaire. Ayant développé un nouveau langage leur permettant de penser différemment, ils maîtrisent différentes aptitudes mentales et ont étudié le concept d'espace-temps. Ceci leur permet de déplacer la majeure partie de leur substance dans une autre dimension, les laissant pratiquement invisibles et intangibles. Cependant, cette nouvelle forme d'existence a un prix : le Peuple des Ombres est à jamais lié à sa cité et ne peut quitter ses limites terrestres, du moins sur le plan de la Terre de Hawkmoon.

Le Peuple des Ombres est capable de voler, de traverser les substances les plus solides et d'interpréter les vibrations du Multivers, reconnaissant ainsi ses amis et ses ennemis. Lorsqu'ils se trouvent en plein soleil ou dans une zone d'ombre, les membres du Peuple des Ombres sont presque impossibles à distinguer (un observateur attentif doit soustraire 30 % à son score de compétence en Chercher lorsqu'il les cherche du regard). A l'instar des Grands Bienheureux, ils peuvent acquérir suffisamment de substance pour porter une charge dont la TAI n'excède pas leur FOR.

Le Peuple des Ombres est amical et extrêmement compétent dans les domaines du Multivers et du Million de Sphères. On peut quérir leur aide contre l'injustice et le péril granbreton, peut-être sous la forme d'un artefact technologique comme celui capable de translater des villes entières à travers les dimensions.

Avant de se déplacer vers une autre dimension, les membres du Peuple des Ombres aménagèrent des entrepôts dans une caverne située dans les collines, à l'extérieur de Soryandum. Ils y transportèrent tous leurs appareils et laissèrent la Bête Mécanique comme gardien de la caverne.

Habitat naturel : sur le plan de la Terre de Hawkmoon, on ne peut rencontrer les membres du Peuple des Ombres qu'à Soryandum. Sinon, ils voyagent presque librement à travers le Multivers et il est tout à fait possible de les rencontrer à une autre époque ou dans une autre dimension. Leur communauté abrite environ 200 âmes, dont les trois-quart écument le Multivers.



Peuple des Ombres de Soryandum

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6	10-11
TAI	3D6	10-11
INT	5D6	17-18
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
APP	3D6+6	16-17
PV Moyens	-	inapplicable
DEP	Vol-12.	

Armure : ne peuvent être blessés par des armes physiques ou énergétiques.

Modificateur aux Dégâts Moyen : aucun.

Secrets Technologiques : Déphasage Dimensionnel, ainsi que tous ceux que le maître de jeu estime adaptés à la situation. Ils ont conservé intacts des connaissances remontant à l'âge d'or. Leur INT Libre est égale à deux fois leur score d'INT.

Compétences : Chercher 70 %, Déplacement Silencieux 100 %, Million de Sphères 80 %, Se Cacher 90 %.

Pestilentiels, Prédateurs Mutants du Yel

«Elles avaient le corps recouvert d'une fourrure graisseuse, des becs d'oiseaux, des griffes de chat et des yeux étincelants. Elles poussaient d'épouvantables cris suraigus et leurs becs en s'ouvrant révélaient une rangée de dents pointues (...) Hawkmoon suffoquait et sentait la nausée l'envahir car les bêtes dégageaient une odeur pestilentielle»

- L'Epée de l'Aurore, I, 14.

Ces mutants hargneux furent autrefois des humains qui, au fil des siècles passés dans les déserts irradiés du Yel, devinrent des monstres primitifs et dégénérés, présentant un puissant bec muni de dents, de grands yeux rouges, ainsi que des griffes redoutables. Les Pestilentiels se nourrissent de toutes les proies qu'ils leur est possible de capturer et se montrent sans merci dans leur frénésie sanguinaire.

L'odeur des Pestilentiels est à ce point insupportable que leurs proies qui ratent un jet CON:VIR(3D6) sur la Table de Résistance, réduisent toutes leurs compétences de 20 % pour 1D100-CON rounds.

Habitat naturel : On trouve les Pestilentiels dans les cités en ruines du Yel et de Granbretanne. Des membres d'une espèce très voisine ont également été vus dans les ruines de Perse et de Syria. Les Pestilentiels sont essentiellement nocturnes. Ils vivent par communautés de 2D4. Les jeunes sont très vite abandonnés à leur sort.



Pestilentiels, Prédateurs Mutants du Yel

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAI	3D6	10-11
INT	1D6	3-4
POU	3D6	10-11
DEX	3D6+1D4	14
APP	1D6	3-4
PV Moyens	-	10-11
DEP	Course-8.	

Armure : 1D2 points de fourrure graisseuse ; ces créatures semblent peu sensibles à la douleur.

Modificateur aux Dégâts Moyen : aucun.

Armes : *Griffes de Chat* x2 50 %, dégâts 1D6+MD ; *Morsure* 40 %, dégâts 1D8.

Compétences : Déplacement Silencieux 30 %, Ecouter 40 %, Grimper 40 %, Se Cacher 70 %.

Mutations, Tares et Malformations : Amélioration DEX (2), Défaut de Pilosité (fourrure graisseuse), Epiderme (1), Griffes Acérées (3), Mâchoires Infernales (4), Membre/Corps Déformé (membres décharnés), Myopie (vision médiocre le jour), Odeur Repoussante (VIR de 3D6), Vision Nocturne (2).

Points de Mutation : 12 (Mutation : 4, Sacrifice INT : 4, Sacrifice APP : 4). Descendants mutés des humains.

Ptérons, Bêtes de Guerre du Proche Orient

«Ils virent d'énormes bêtes ailées, semblables à des chauves souris, à ceci près qu'elles possédaient de longs bras et des griffes acérées, occupées à mettre en pièces les soldats vaincus et à se repaître des cadavres (...). Mais la bête monstrueuse s'était déjà lancée à leur poursuite, mi courant, mi volant, laissant échapper un sifflement écoeurant et dégageant une puanteur immonde.»

- Le Joyau Noir, I, 14.

... les gènes ont été ... ailes

celles-ci, leurs cris ... tibles par les humains. Si un Ptéron pousse son cri ... moins de trois mètres des oreilles d'un aventurier, celui-ci doit réussir un jet de CON x3 % ou risquer d'être étourdi (voir le point de règles sur l'Etourdissement dans le chapitre sur le combat). Consultez également la colonne Comp. de la Table des Armures, car si les compétences générales de l'aventurier sont réduites de moitié, il échappe automatiquement à l'agression sonore du Ptéron.

Les Ptérons furent créés en Perse par les manipulations d'un groupe de sorciers, dont les travaux et les connaissances servirent de base à l'écriture de l'Amawarzi. Ils sont utilisés comme bêtes de guerre par les armées de Perse, de Syria et de Turkia. Dans ce rôle, ils sont simplement lâchés sur les troupes adverses, qu'elles agressent sauvagement, jusqu'à leur élimination.

Les guerriers nomades des déserts de Syria, aux confins de l'Aegypte interdite, les utilisent également comme montures sauvages. Ils les considèrent comme des animaux sacrés, leur mythologie intégrant les dieux hybrides des Aegyptiens. Peu de nobles des pays d'Orient possèdent des Ptérons dressés pour la monte, car ce sont des créatures capricieuses, à l'hygiène douteuse et au tempérament belliqueux. Les monteurs de ptéron portent touhours des casques destinés à les protéger de la nuisance sonore occasionnée par ces créatures. Ce faisant, ils deviennent totalement sourds et doivent communiquer à l'aide de signaux visuels très simples. Les Ptérons, comme toutes les montures volantes, ne peuvent pas transporter une charge dont la TAI excède leur FOR.

Habitat naturel : les Ptérons sont communs dans les confins des déserts de Syria, notamment sur la frontière avec l'Aegypte. Leurs nids sont construits en des lieux culminants, comme les grandes tours délabrées des cités en ruines. Un nid comprend un couple d'adultes et 2D4 petits.

Ptérons, Bêtes de Guerre du Proche Orient

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	4D6+6	20
CON	3D6	10-11
TAI	4D6+6	20
POU	3D6	3-4
DEX	3D6+6	16-17
PV Moyens	-	15-16
DEP	Course-6, Vol-10.	

Armure : 2 points de cuir.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D6.

Armes : *Coup d'Aile* 70 %, 1D4-1+MD ; *Morsure* 40 %, dégâts ... 1D6+MD.

... oûter 50 %.

... FOR (1),

Points de Mutation ... et ... 9). Produits par croisements et manipulations génétiques de chauves-souris géantes.

Ronces Mouvantes, Végétaux Tueurs

Il s'agit de ronciers capables d'agiter leurs branches épineuses un peu à la manière de tentacules. Ils subsistent en capturant les petits et grands animaux imprudents qui passent à portée de leurs tentacules tueurs. Ils les étouffent ou les lacèrent de leurs ronces, pour les introduire ensuite dans leur corps et se gorger de sang.

Une Ronce Mouvante peut attaquer avec 1D6 tentacules chaque round, se concentrant généralement sur une cible unique. Une lutte FOR:FOR s'engage entre le roncier et sa victime. En cas d'échec, la cible est immobilisée et la plante lui inflige les rounds suivants des dégâts par asphyxie (consultez respectivement la compétence Lutte et le point de règle sur l'Asphyxie dans les chapitres appropriés) jusqu'à ce qu'elle se libère, meurt ou soit secourue. La FOR de la saisie est calculée en ajoutant la FOR de chaque tentacule. Un tentacule a une FOR égale à la moitié du score de la Ronce Mouvante entière. La victime a le droit de tenter un jet de Résistance par round pour se libérer.

Il existe des Ronces Mouvantes de variété très différentes, certaines (très rares) ayant la taille et la force nécessaires pour capturer et étouffer des éléphants.

Habitat naturel : les Ronces Mouvantes peuvent être rencontrées sous n'importe quel climat. Cependant, elles ne prolifèrent que dans les régions sauvages, les hommes prenant soin de les défricher à chaque fois qu'elles se développent quelque part. La plupart des forêts du Tragique Millénaire sont leur habitat naturel. La Forêt Noire, en Germanie, est réputée abriter la plus grande colonie de ces ronces. Elles y occupent la superficie d'un grand lac.

Ronces Mouvantes, Végétaux Tueurs

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2D6+6	13
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+6	13
POU	3D6	10-11
DEX	1D6	3-4
PV Moyens	-	12
DEP	aucun.	

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D4.

Armes : *Saisie* (x1D6) 45 %, dégâts 1D6+MD+FOR:FOR, portée (TAI/5) mètres ; *Constriction* spécial, dégâts asphyxie.

Mutations, Tares et Malformations : Caractéristique DEX (3), Défaut de Pilosité (aucun feuillage quelle que soit la période de l'année), Membre/Corps Déformé (restent avachies sur le sol si restées sans nourriture plusieurs semaines), Tentacule (3).

Points de Mutation : 6. Descendants mutés des ronciers.

Sanguinères, Carnassiers Fouisseurs

Les Sanguinères sont des monstres vivant sous terre. Ils ont de longs corps tendineux, couverts d'une peau nue semblable à du cuir, et auxquels se rattachent de gigantesques griffes décharnées. Leur faciès écrasé rappelle celui des chauves-souris ; leur gueule est remplie de dents aiguisées comme des rasoirs et agencés en ciseaux. Les Sanguinères sont nocturnes, mais la lumière ne les blesse pas. Ils attaquent en jaillissant brusquement de terre et en saisissant les pieds de leurs victimes. Consultez le point de règles sur la surprise dans le chapitre Combat.

Au cours d'un combat, si la morsure d'un Sanguinère parvient à traverser l'armure de sa cible, la créature peut tenter de s'accrocher fermement en sortant victorieuse d'une lutte FOR:FOR. Chaque round consécutif, elle vide automatiquement sa victime de son sang sous la forme de 1D3 points de FOR. Dès lors, seule sa mort ou celle de sa victime lui feront lâcher sa proie. La cible peut tenter, sur la Table de Résistance, un jet de FOR contre sa propre CON pour s'arracher à ce baiser mortel. En cas de réussite, elle arrache le Sanguinère mais s'inflige dans le même temps 1D4 points de dégâts que son armure ne peut pas absorber.

Enfin, les Sanguinères sont les vecteurs d'une forme mutante de rage. Toute personne ayant survécu à la morsure d'une de ces créatures doit réussir une lutte CON:VIR (3D6) sur la Table de Résistance. En cas d'échec, elle doit réussir un jet sous son score de CON ou mourir au bout de 1D4 semaines.

Habitat naturel : Les Sanguinères sont originaires d'Afrika du Nord et du Proche Orient (Perse, Syria et Turkia), où ils nichent dans de vieux souterrains, des égouts et des ruines. Une colonie moyenne comprend 2D100 de ces immondes créatures.

Sanguinères, Carnassiers Fouisseurs

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2D6+1D3	9
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+1D3	9
INT	1D6	3-4
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
APP	1D6	3-4
PV Moyens	-	10
DEP	Marche-8, ou 1 en creusant.	

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts Moyen : aucun.

Armes : *Morsure* 35 %, dégâts 1D6 ; *Serres* x2 35 %, dégâts 1D8+MD.

Compétences : Ecouter 80 %, Se Cacher 50 %.

Mutations, Tares et Malformations : Défaut Epidermique (peau tendineuse), Griffes Acérées (4), Mâchoires Infernales (3), Réduction de FOR, Réduction de TAI, Vampire (4), Vecteur de Maladie (rage).

Points de Mutation : 11 (Mutation : 3, Sacrifice INT : 4, Sacrifice APP : 4). Descendants mutés des humains.



Animaux Naturels

Vous connaissez tous les bêtes suivantes, nous ne les décrirons donc pas en détail. Dotez les animaux naturels d'une INT de 3 ou 4 points. Comme pour les humains, les points de vie sont égaux à la moyenne de la CON et de la TAI.

Les habitats annoncés sont les plus naturels pour l'animal. Néanmoins, la constitution de zoos et de réserves a délocalisé les membres de certaines espèces, qui se sont retrouvées libres à l'époque du Tragique Millénaire. Si certaines colonies se sont parfaitement adaptées à leur nouvel habitat et ont proliféré, d'autres se contentent de survivre péniblement ou s'éteignent tout simplement.

Si on peut potentiellement rencontrer une espèce presque partout, le maître de jeu devant néanmoins déterminer avec précision les circonstances de l'implantation de l'animal dans son nouvel environnement.

Souvent, le maître de jeu trouvera les caractéristiques impropres à la situation. Il pourra décider d'augmenter la FOR et la TAI d'un ours pour obtenir l'équivalent d'un grizzli ou d'un ours polaire. Les chiens décrits ne regroupent pas l'ensemble des races canines, et le descriptif des chevaux ne permet pas la création d'un poney. Ce chapitre est avant tout un guide. Aux joueurs de faire un effort d'adaptation à partir de ce qui leur est présenté.

Le rôle de cette section est également de fournir au maître de jeu une base de travail pour la création de nouvelles créatures mutantes. Grâce à elle, il pourra aisément établir des comparaisons : plus fort qu'un ours, plus agile qu'une panthère, plus robuste qu'un rhinocéros ?

Boeufs, Taureaux, Vaches

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	4D6+24	38
CON	2D6+9	16
TAI	4D6+24	38
POU	2D6	7
DEX	2D6	7
PV Moyens	-	27
DEP	Course-9.	

Armure : 1D4 points de peau.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +4D6.

Armes : *Charge* 35 %, dégâts 1D10+MD ; *Piétinement* 75 %, dégâts 4D6+MD.

Compétences : Ecouter 20 %, Percevoir des Intrus 40 %, Sentir/Goûter 20 %.

Chauves-Souris Géantes

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2D4	5
CON	2D6	7
TAI	2D4	5
POU	2D6	7
DEX	1D6+18	21-22
PV Moyens	-	6

DEP Course-1, Vol-12.

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts Moyen : -1D6.

Armes : *Morsure* 40 %, dégâts 1D2.

Compétences : Chercher 75 %, Esquiver 45 % (90 % en vol).

Habitat : Régions chaudes et tempérées du monde entier

Chevaux de Monte

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6+18	28-29
CON	2D6+6	13
TAI	4D6+12	26
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
PV Moyens	-	20

DEP Course-12, Natation-2.

Armure : 1D2-1 muscles.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2D6.

Armes : *Morsure* 10 %, dégâts 1D10 ; *Piétiner* 10 %, dégâts 2D6+MD ; *Ruade* 20 %, dégâts 2D8+MD.

Compétences : Déplacement Silencieux 25 %, Esquive 45 %, Se Cacher 25 %, Sentir/Goûter 80 %.

Habitat : Dans toutes les régions du monde.

Chiens Sauvages

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	1D6+1	4-5
CON	3D6	10-11
TAI	1D6	3-4
POU	1D6+6	9-10
DEX	2D6+6	13
PV Moyens	-	7-8

DEP Course-8.



Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts Moyen : -1D6.

Armes : *Morsure* 35 %, dégâts 1D8.

Compétences : Ecouter 40 %, Esquive 30 %, Pister 75 %, Sentir/Goûter 75 %.

Habitat : Partout dans le monde.

Chimpanzés

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6+6	16-17
CON	3D6	10-11
TAI	2D4+7	12
POU	3D6	10-11
DEX	3D6+6	16-17
PV Moyens	-	11-12

DEP Course-6, Course-8 dans les arbres.

Armure : 1 point de peau.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D4.

Armes : *Morsure* 30 %, dégâts 1D8 ; *Patte* 35 %, dégâts 1D4+MD.

Compétences : Chercher 25 %, Esquive, 40 %, Grimper 95 %, Se Balancer d'Arbres en Arbres 85 %, Se Cacher 35 %.

Habitat : Forêts et jungles d'Afrika Equatoriale.



Cochons Sauvages, Sangliers

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2D6+4	11
CON	2D6+6	13
TAI	2D6+4	11
POU	2D6	7
DEX	2D6	7
PV Moyens	-	12
DEP	Course-10.	

Armure : 1D2 points de cuir, de poils et de muscles.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D6.

Armes : *Défenses* 30 %, dégâts 1D8+MD.

Compétences : Sentir/Goûter 50 %.

Habitat : Forêts d'Europe.

Condors

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6+12	22-23
CON	3D6	10-11
TAI	3D6+6	16-17
POU	2D6+6	13
DEX	2D6+12	19
PV Moyens	-	13-14
DEP	Course-2, Vol-14.	

Armure : 1D2+1 de plumes.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D6.

Armes : *Morsure* 45 %, dégâts 1D8 ; *Serres* 45 %, dégâts 1D6+MD.

Compétences : Chercher 90 %, Sentir/Goûter 25 %.

Habitat : Peuvent être rencontrés en Amarekh du Nord et du Sud.

Crocodiles

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	4D6+12	26
CON	3D6+8	18-19
TAI	4D6+12	26
POU	3D6	10-11
DEX	2D6	7
PV Moyens	-	22-23
DEP	Course-7, Natation-6.	

Armure : 1D4+1 cuir.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2D6.

Armes : *Morsure* 50 %, dégâts 1D10+MD ; *Queue* 30 %, dégâts 1D6+MD.

Compétences : Chercher 35 %, Se Cacher 50 %, Sentir/Goûter 30 %, Pister 15 %.

Habitat : Jungles marécageuses et tropicales telles qu'on les trouve dans le monde entier.

Daims

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2D6+6	13
CON	3D6	10-11
TAI	3D6+12	22-23
POU	2D6	7
DEX	3D6+6	16-17
PV Moyens	-	16-17
DEP	Course-11.	

Armure : 1 point de peau.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D6.

Armes : *Coup de Tête* 30 %, dégâts 1D8+MD.

Compétences : Chercher 35 %, Ecouter 70 %, Sauter 80 %, Sentir/Goûter 45 %.

Habitat : Peuvent être rencontrés dans l'ensemble des Forêts d'Europe.

Eléphants

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	6D6+34	55
CON	3D6+16	26-27
TAI	6D6+42	63
POU	2D6+6	13
DEX	3D6	10-11
PV Moyens	-	45
DEP	Course-10, Natation-2.	

Armure : 1D6+2 points de peau.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +6D6.

Armes : *Ecraser* 25 %, dégâts 8D6+MD ; *Encorner* 25 %, dégâts 6D6+MD ; *Piétiner* 50 %, dégâts 4D6+MD ; *Trompe* 50 %, dégâts MD constriction.

Compétences : Chercher 35 %, Déplacement Silencieux 15 %, Ecouter 65 %, Sentir/Goûter 55 %.

Habitat : Peuvent être rencontrés en Afrika Centrale, ainsi qu'en Asiacommunista tropicale.





Gorilles

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	4D6+12	26
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+12	19
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
PV Moyens	-	15

DEP Course-8, 4 dans les arbres.

Armure : 1D2 peau.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2D6.

Armes : *Lutte* 45 %, dégâts 3D6+MD ; *Morsure* 50 %, dégâts 2D6 ; *Patte* 20 %, dégâts 1D4+MD.

Compétences : Chercher 30 %, Déplacement Silencieux 30 %, Ecouter 25 %, Grimper 60 %, Se Cacher 40 %, Sentir/Goûter 40 %.

Habitat : Montagnes d'Afrika Centrale.

Hordes de Rats

DEP Course-10, Natation-2.

Armes : *Morsures multiples*, score de compétence égale au nombre de groupes d'assaut x5 %, dégâts 1D3 par groupe.

Compétences : Détaler et Babiller 90 %, Yeux luisants 65 %.

Habitat : Ruines et égouts des cités, souterrains abandonnés.

Les rats attaquent par groupes. Choisissez un nombre global de groupes d'assaut : chacun d'eux occasionne 1D3 points de dégâts par round. Les aventuriers attaquent toujours en premier. Une attaque réussie tue systématiquement un rat, faisant fuir le reste du groupe. Les groupes non touchés continuent d'attaquer. Le score de compétence en attaque des rats est égal au nombre de groupes de rats (non enfuis) x5. Comme les rats sont prompts à fuir, il est extrêmement difficile d'éliminer une horde entière.

Lions

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2D6+12	19
CON	3D6	10-11
TAI	3D6+6	16-17
POU	2D6+6	13
DEX	2D6+12	19
PV Moyens	-	13-14

DEP Course-10.

Armure : 1D2 points de peau.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2D6.

Armes : *Griffes* 60 %, dégâts 1D6+MD ; *Lacérer* 80 %, dégâts 2D6+MD ; *Morsure* 40 %, dégâts 1D10. Le lion fait une attaque par Griffes et une autre par Morsure à chaque round. Si les deux attaques réussissent, le carnivore s'accroche, continue de mordre, et se met à lacérer à l'aide des pattes arrières.

Compétences : Ecouter 45 %, Esquiver 20 %, Pister 15 %, Se Cacher 45 %, Sentir/Goûter 45 %.

Habitat : Afrika, et Proche Orient (Syria, Turkia, Perse).

Lions des Montagnes, Pumas, Cougars

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6+6	16-17
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+8	15
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+12	19
PV Moyens	-	13

DEP Course-12.

Armure : 1 point de fourrure.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D4.

Armes : *Griffes* 45 %, dégâts 1D6+MD ; *Lacérer* 80 %, dégâts 2D6+MD ; *Morsure* 35 %, dégâts 1D10. Ces félins font une attaque par Griffes et une autre par Morsure à chaque round. Si les deux attaques réussissent, ils s'accrochent, continuent de mordre, et se mettent à lacérer à l'aide des pattes arrières.

Compétences : Déplacement Silencieux 90 %, Grimper 80 %, Sauter 40 %, Se Cacher 80 %.

Habitat : Amarekh du Nord et du Sud.

Loups

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2D6+6	13
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+1	8
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+6	13
PV Moyens	-	9-10

DEP Course-12.

Armure : 1D2-1 points de fourrure.

Modificateur aux Dégâts Moyen : aucun.

Armes : *Morsure* 30 %, dégâts 1D8+MD.

Compétences : Esquiver 35 %, Ecouter 55 %, Pister 60 %, Sauter 35 %, Se Cacher 20 %, Sentir/Goûter 65 %.

Habitat : Dans toutes les zones tempérées ou froides du monde.





Ours

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6+10	20-21
CON	2D6+6	13
TAI	3D6+10	20-21
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
PV Moyens	-	17
DEP	Course-12, Natation-2.	

Armure : 1D4 points de fourrure.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2D6.

Armes : *Griffes* 25 %, dégâts 1D6+MD ; *Morsure* 25 %, dégâts 1D10.

Compétences : Chercher 35 %, Déplacement Silencieux 35 %, Grimper 35 %, Sentir/Goûter 35 %.

Habitat : Se rencontrent dans la plupart des zones forestières et/ou montagneuses.

Panthères, Léopards

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6+6	16-17
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+8	15
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+12	19
PV Moyens	-	13
DEP	Course-10.	

Armure : 1D2-1 points de peau.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1D4.

Armes : *Griffes* 55 %, dégâts 1D6+MD ; *Lacérer* 80 %, dégâts 2D6+MD ; *Morsure* 30 %, dégâts 1D10. Ces félins font une attaque par Griffes et une autre par Morsure à chaque round. Si les deux attaques réussissent, ils s'accrochent, continuent de mordre, et se mettent à lacérer à l'aide des pattes arrières.

Compétences : Déplacement Silencieux 90 %, Se Cacher 80 %.

Habitat : La panthère en Asiacommunista, le léopard en Afrika.

Requins (Moyens)

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6+12	22-23
CON	2D6+9	16
TAI	3D6+12	22-23
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+3	10
PV Moyens	-	19-20
DEP	Natation-8.	

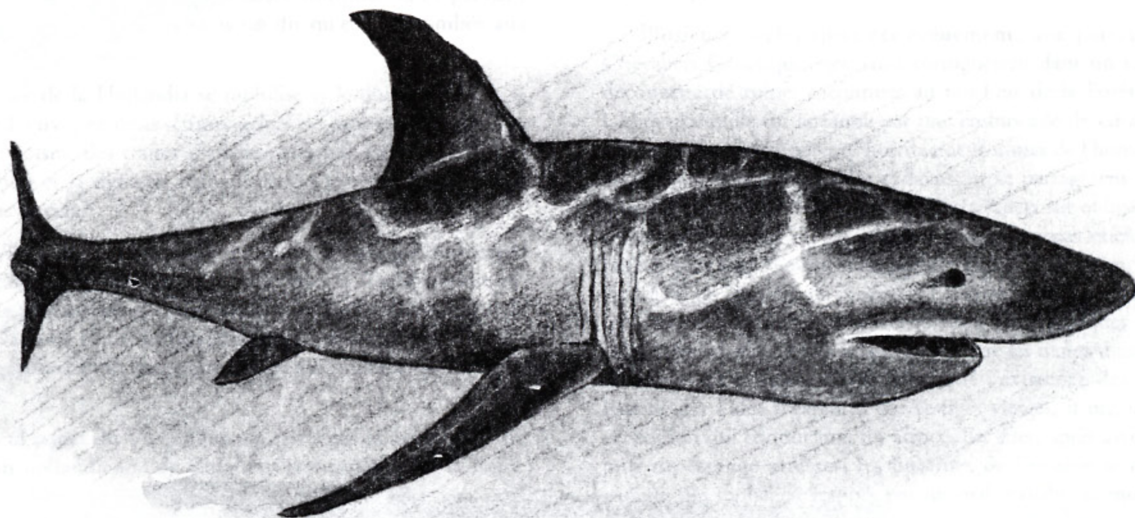
Armure : 1D4 points de peau.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2D6.

Armes : *Morsure* 40 %, dégâts 2D6+MD.

Compétences : Chercher 25 %, Pister 20 %, Sentir/Goûter 75 %, Voracité Frénétique 15 %.

Habitat : Toutes les mers du monde.





Annexes

L'Expédition Stanerson

Ce scénario est à la fois un exemple des aventures que le maître de jeu peut faire vivre à ses joueurs, ainsi qu'une première approche qui permettra d'appréhender l'atmosphère particulière des romans.

Situation Historique

L'aventure se déroule en été 5290, soit quelques mois avant que commence l'invasion de la Germanie par les forces armées de Granbretanne. Un incident diplomatique entre cette excentrique nation et la Hollandia sert d'excuse pour provoquer la guerre entre les deux royaumes. Aucune information ne parvient de la capitale, Amsterdam, mais on dit qu'elle est tombée aux mains des granbretons.

Le reste de la Hollandia se mobilise et le duché de Köln se prépare à envoyer deux compagnies de lanciers soutenir le royaume voisin, des traités d'assistance ayant été signés par les Hawkmoon et la dynastie régnant en ces terres il y a plusieurs décennies de cela.

Le Vieux Duc Hawkmoon a convoqué l'unique ambassade granbretonne implantée à Köln, afin que la Granbretanne réponde de son agression contre les voisins hollandiens. Selon la rumeur, la flotte royale hollandienne aurait piraté la marine marchande granbretonne, motivant la réponse musclée du royaume insulaire.

Le seul regret du Vieux Duc est de ne pas pouvoir entendre la version hollandienne de l'affaire, l'ambassadeur de la Reine Brena étant mort il y a quelques heures à peine d'une maladie exotique, ramenée de l'un de ses nombreux voyages. Ce décès est bien entendu l'oeuvre des empoisonneurs des Seigneurs Ténébreux.

Informations Réservées au MJ

Dans les années qui ont suivi la chute de l'âge d'or, des produits toxiques furent stockés dans un complexe secret, ainsi que certains artefacts dont l'utilisation génère des radiations incontrôlables. L'Allemagne fut sévèrement frappée par la Pluie de Mort et, plusieurs siècles plus tard, devint le berceau de milliers de créatures abominables. La Forêt Noire abrite désormais la très grande majorité de ces créatures, des compagnies de Chevaliers Génétiques patrouillant ses alentours afin de contenir le péril mutant à l'intérieur de cette immense forêt malfamée. Le complexe de stockage fut incidemment touché et des fissures apparurent dans ses épaisses parois de béton.

Certains containers, éventrés par les éboulis, mêlèrent leur contenu aux sources souterraines, participant considérablement au développement de la faune et de la flore mutante régionale.

Plusieurs siècles après cet événement, une patrouille de Chevaliers Génétiques germains consignèrent dans un carnet la découverte de ruines inconnues au nord-est de la Forêt Noire. Ladite patrouille fut anéantie par une embuscade de Grotesques, les descendants dégénérés et horriblement mutés de l'homme. Les vainqueurs dépouillèrent les cadavres et se partagèrent les trophées. Celui qui trouva le carnet des chevaliers fut obligé de fuir ses congénères afin d'éviter de leur servir de repas quelques semaines plus tard. S'aventurant à l'orée de la Forêt Noire, il fut la victime d'un chasseur de mutant. Le carnet, inutile pour un illettré, fut revendu sur un marché de Köln pour quelques écus. Il échoua une dizaine d'années plus tard entre les mains d'un collectionneur d'antiquités qui y découvrit l'existence des ruines. Fasciné par l'idée d'explorer des vestiges vierges, il organisa une expédition qui connut une fin atroce. En effet, après avoir mis à jour un étrange artefact, les hommes de l'équipe tombèrent comme des mouches, frappés par un mal invisible et mortel. Le chef de l'expédition devint fou, tua ses amis survivants et s'empara de l'artefact. Il s'enfuit avec dans la Forêt Noire où il se consuma lentement, développant d'horribles malformations.



Le collectionneur est demeuré sans nouvelles depuis l'annonce du début des travaux d'excavation. Il s'inquiète fort justement pour ses investissements et décide, un mois après ces événements, d'engager une équipe d'aventuriers pour être renseigné sur le sort de la première expédition.

Début de l'Aventure

Si vos aventuriers se réunissent pour la première fois, le plus simple est que tous répondent à la même offre d'emploi. Autrement, ce sera à vous, en tant que maître de jeu, d'adapter l'introduction des aventuriers, selon leur passé et leurs précédentes péripéties.

Le collectionneur d'antiquités se nomme Friedrich Karl von Böwer. Il détient un titre de Baronnet et s'illustre par son érudition à la cour du Duc de Köln. Ses terres ne sont pas vastes et son manoir modeste. Par contre, il détient une intéressante collection d'objets anciens. Découvreur et restaurateur de premier plan, sa collection d'antiquités suscite bien des convoitises. Ses principaux clients sont des érudits de Granbretanne qui paient toujours un bon prix pour les articles qu' il accepte de céder. Le Baronnet s'est constitué en quelques années une fortune confortable, mais ses nombreux investissements le laissent sans véritable richesse pécuniaire.

A Köln, von Böwer habite à l'étage d'une maison bourgeoise du siècle dernier. Le bâtiment appartient au Duché de Köln et un bail de durée illimité à été cédé à von B÷wer par le Vieux Duc de Köln pour services rendus. Une demi-douzaine de serviteurs, ainsi que quatre guerriers de la garde personnelle du Duc officient dans la maison. Von Böwer a tout mis en oeuvre pour recruter de courageux volontaires : annonces dans l'unique hebdomadaire de Köln, dans les tavernes et auberges, dans les salles d'entraînement et les casernes. Mais aucun individu sérieux ou qualifié ne s'est encore présenté. Si les aventuriers ne sont pas lettrés, ce qui est très probable, ce sera certainement le bouche à oreille qui leur apportera les informations suivantes vieilles de trois semaines :

L'Offre d'Emploi

«Friedrich K. von Böwer recherche des hommes de terrain pour un emploi temporaire et bien rémunéré dans la région de la Forêt Noire. Expérience martiale souhaitée. Les postulants doivent se présenter au 6 rue du Lys Blanc.»

Extrait de La Voix de Köln, Numéro 183, Rubrique Annonces Classées.

Les habitants de Köln connaissent bien la marotte du Baronnet. Aussi, peu d'entre eux répondent à ce type d'annonce dont ils sont coutumiers, d'autant plus que la réputation de la Forêt Noire refroidit les ardeurs des plus intéressés. Les aventuriers sont les seuls postulants accueillis par un serviteur les introduisant dans un salon cossu. Après quelques minutes d'attente, le Baronnet pénètre dans le salon, et se présente aux aventuriers. Il a l'apparence d'un homme longiligne, le visage fardé et les lèvres colorées. Il porte une perruque blanche, vêtu à la mode de l'aristocratie germaine. Ses gestes gracieux et sa voix aiguë lui confèrent un air légèrement efféminé.

Un jet d'Ecouter réussi permet aux aventuriers d'entendre le tintement de la cloche d'entrée résonnant au loin, et les pas du serviteur s'éloignant. A ce moment précis, le Baronnet prend la parole :

- Voila donc les courageux hommes de terrain que j'ai mandé. Le Baronnet évalue les aventuriers d'un regard distrait, puis reprend. Enfin, je pense que vous ferez l'affaire. J'ai en ce moment quelques problèmes d'effectifs, voyez-vous...

A cet instant, la porte du salon s'ouvre sur un homme très grand, vêtu d'une robe noire et portant un lugubre masque de lézard, orné de pierreries brunes et laiteuses. L'individu se tient légèrement incliné, manifestant son respect. Ses mains sont glissées dans les manches de ses bras croisés.

- Je suis désolé, mon cher Friedrich, mais je dois m'en aller sur-le-champ, commence le Masque de Lézard d'une voix traînante et sifflante, dénaturée par l'épaisseur du casque. Je suis rappelé à l'ambassade, où une affaire pressante nécessite ma présence. Nous pourrons nous revoir après-demain, si vous le désirez.

- Ce sera parfait, mon ami, répond le Baronnet. Disons à quinze heures dans mon cabinet. Veuillez m'excuser de ne point pouvoir vous reconduire, mais je dois instruire mes nouveaux employés de leurs fonctions.

Sans autre commentaire, le Masque de Lézard se détourne dans un léger froufroutement de sa robe noire. Le Baronnet tousse distraitement, puis reprend.

- Veuillez excuser cette courte interruption, mais Lord Lexton est un vieil ami. Bien. Comme vous le savez certainement, je collectionne les objets anciens et je suis toujours à l'affût d'authentiques antiquités. Les faussaires abondent et je prends mes précautions pour déterminer l'origine d'un article. On m'a rapporté récemment l'existence de vieilles ruines inexplorées situées à la lisière de la Forêt Noire. Mes chercheurs ont trouvé trace de ces ruines dans des documents anciens, mais sans pouvoir me renseigner plus. Désirant saisir cette occasion unique d'obtenir des articles de première main, j'ai financé une équipe d'explorateurs qui travaillait occasionnellement pour moi depuis ces deux dernières années. Trois semaines après leur départ, un pigeon messager me confirma leur arrivée sur les lieux, et le début des travaux d'excavation. Mais je ne reçus jamais d'autre nouvelle.

Cela fait maintenant bien plus d'un mois qu'ils sont partis pour la Forêt Noire et que j'essaie de réunir les fonds pour une mission de secours. Je ne me fais pas d'illusion sur le sort de ces hommes, mais ils m'ont toujours servi fidèlement et je serais bien ingrat de ne pas m'assurer de leur sort. Je voudrais vous voir partir le plus tôt possible pour la Forêt Noire pour analyser la si-



tution au plus vite et poursuivre leur travail d'exploration des ruines. Je propose de rémunérer chacun d'entre vous 700 souverains par semaine de service, jusqu'à votre retour prochain. Si par hasard vous retrouviez certains de mes hommes vivants et que vous les rameniez à la civilisation, vous recevriez une prime de 5 000 souverains à vous partager. Il en ira de même si vous me rapportez des antiquités intéressantes. Si vous voulez des renseignements complémentaires, voyez mon secrétaire, Hans Glaugauer. Messires, bonne chance.

Préparatifs

Le secrétaire est en mesure de fournir aux aventuriers tous les renseignements dont ils ont besoin. Il peut leur confier le carnet des Chevaliers Génétiques, ainsi que l'unique message envoyé par la précédente expédition (reportez-vous à l'encadré ci-dessous). Hans leur en fera la lecture si aucun des aventuriers n'est lettré.

Hans Glaugauer connaît bien Lord Lexton, qui rend visite à son maître une à deux fois par semaine depuis plusieurs mois déjà. Les deux hommes partagent la passion des objets du Monde Ancien. Il qualifie Lexton de personnage excentrique, aux manières étranges, mais toujours civil et courtois. L'étiquette germanique n'a aucun secret pour ce granbreton.

La précédente expédition était dirigée par Laars Stanerson, un aventurier scandien. C'est un homme qui vit largement au-dessus de ses moyens, dilapide son salaire en frivolités et porte des vêtements bigarrés et fantasques. Laars est réputé entretenir plusieurs catins de Köln. D'après ses proches, c'est un débauché, mais il connaît bien son affaire, et les expéditions de von Böwer ont connu un succès croissant grâce à lui. Laars Stanerson s'était entouré de quatre gars solides et expérimentés : Frey, Kasius, Nicholls et Verdiun. Aucun n'en était à sa première exploration.

Avant qu'ils ne s'en aillent, le secrétaire présentera aux aventuriers une cage aux fins barreaux de cuivre, contenant six pigeons voyageurs munis de bagues. Les aventuriers sont invités à en libérer un, porteur d'un message destiné à von Böwer, à leur arrivée puis chaque semaine passée dans la Forêt Noire. La cessation de communication sera interprétée comme un échec de leur mission. Hans reprendra les pigeons avec une moue embarrassée si les aventuriers se révèlent illettrés.

En bons aventuriers, les personnages doivent fournir leur propre matériel. Toute avance de fonds pour l'achat de chevaux ou d'équipement sera déduit de leurs primes et salaires.

Arrivée dans la Forêt Noire

La Swartzwald est un massif montagneux, séparé du duché français la Loreine par la mer d'Alsaz. Une lugubre forêt mixte de conifères et de feuillus s'est développée sur ses contreforts, donnant naissance à la Forêt Noire, refuge de la plupart des créatures mutantes de la Germanie. Ses abords sont patrouillés par les fanatiques Chevaliers Génétiques, dont le courage et l'expérience martiale ont toujours confiné le péril mutant à cette région. Un grand mur, doublé d'un fossé défendu par une tour tous les mille mètres, longe le versant oriental de la Swartzwald. Des contingents de Chevaliers Génétiques y montent une garde vigilante.

Environ 300 km séparent Köln de la limite septentrionale de la Forêt Noire. Le voyage se déroule à travers les campagnes paisibles de la Germanie. Consultez la table intitulée Route et Campagne dans le chapitre consacré au Système de Jeu pour déterminer la durée du voyage. L'intégralité du trajet se fait par collines, bois et forêts qui ralentissent les voyageurs sur à peu près 1/3 du chemin. Les cours d'eau sont suffisamment desservis par des ponts ou des gués naturels pour ne pas ralentir le voyage.

Un Extrait du Carnet des Chevaliers Génétiques

«... En arrivant par la route de Köln, à une lieue sous la frondaison des arbres, aux pieds du chêne millénaire qui pointe vers le ciel germain ses branches immenses. Les environs sont infestés de ronciers cruels et sont curieusement dénués de présence animale.

Un angle du bâtiment émerge du sol effondré, fissuré par les désastres du Tragique Millénaire et recouvert de lierre grimpant. Le plus étonnant est qu'on ne distingue aucun joint ni moellon, à croire que le bâtiment fut taillé dans un gigantesque bloc de pierre. Cependant, il ne porte aucune trace de marque d'outils, et seul le temps semble pouvoir l'éroder et le faire s'effriter en plaques peu épaisses.»

Le Message de la Première Expédition

«Venons d'arriver sur les lieux. C'est magnifique ! Sommes certainement les premiers à explorer ces ruines. Premiers travaux encourageants, quelques bibelots étranges. Pas d'activité hostile, grotesques semblent hanter autre portion de Forêt Noire. Ouvrirons demain chambres enfouies sous le sol, apparemment intactes.»



Les Chevaliers Génétiques

Les aventuriers établissent très tôt un contact visuel avec la Swartzwald, qui se détache sur l'horizon, tache brune dans un ciel de plomb. Un orage d'été se prépare et la lourdeur des nuages ne présage rien de bon.

Quelques gouttes d'une pluie visqueuse et brunâtre atteignent les voyageurs alors qu'ils gravissent les premiers contreforts de la Swartzwald. Réclamez de la part des joueurs un jet en Ecouter. Ceux qui obtiennent un succès perçoivent le tumulte d'une cavalcade. Au détour d'une colline, une quinzaine de cavaliers surgit devant les aventuriers ébahis. Tous sont des chevaliers portant une lourde armure de plaques rutilante et un surcot blanc aux armoiries de l'Ordre des Chevaliers Génétiques. Certains sont blessés, leur armure étant bosselée et couverte de taches de sang. L'homme de tête relève le ventail de son heaume,et lance un avertissement à l'attention des aventuriers : «Holà ! Fuyez ou suivez-nous, les Grotesques triomphent. La partie est perdue ! » Puis à ses hommes : «A la tour, vite, l'orage menace ! Alors, voyageurs, viendrez-vous avec nous ? Décidez-vous !» Le bon sens veut que les aventuriers accompagnent les chevaliers. S'ils n'ont pas de monture, les hommes d'armes les prendront en croupe. Sinon, ils pousseront leurs chevaux caparaçonnés en direction de l'Est.

Un Chevalier Génétique Typique

FOR 15	**CON 16**	**TAI 15**	**INT 14**	**POU 15**
DEX 14	**APP 13**			

Points de Vie : 16.

Armure : 1D10+2 points (heaume porté), plaques européennes.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Bagarre* 85 %, dégâts 1D3 ; *Bouclier Entier* 50 %, dégâts 1D4+MD+Repousser, PdS 22 ; *Epée Large* 50 %, dégâts 1D8+1+MD, PdS 20 ; *Fléau 2M* 70 %, dégâts 1D10+1+MD ; *Lance de Cavalerie* 70 %, dégâts 1D8+1+2D6, PdS 15.

Compétences : Chercher 60 %, Equitation 80 %, Esquive 50 %, Germain 28 %, Lancer 45 %, Langue Commune 70 %.

La Nouvelle Tour Génétique

D'un aspect parfaitement inesthétique, la tour se découpe bientôt. Un haut mur s'élève et part en direction de l'Est, contournant les contreforts de la Swartzwald par le Nord. Un profond fossé envahi par de l'eau stagnante ou des ronces protège le versant exposé à la Forêt Noire. Les fondations d'un mur identique ont été jetées vers l'Ouest de la tour, mais les travaux semblent avoir été abandonnés.





Un jet de Sagacité réussi révèle que la folle cavalcade des Chevaliers Génétiques n'est pas due à leur défaite militaire, les soldats levant un oeil inquiet vers le ciel obscur et négligeant totalement leurs arrières. Alors que résonne l'instrument d'un héraut, les lourdes portes de la tour s'ouvrent doucement, pour permettre le passage des cavaliers et de leurs invités. Avant qu'ils n'aient eu le temps de se mettre à l'abri, de gros grêlons tombent lourdement, s'enfonçant dans la terre retournée par les sabots ferrés des chevaux. L'un des Chevaliers, heurté par un grêlon, est désarçonné et s'écroule au sol. Des hommes d'armes sortent à pied de la tour, levant de grands boucliers au-dessus de leur tête, et traînent leur compagnon inconscient hors de danger. Le même sort attend les aventuriers s'ils manquent un jet de Chance. Les malheureux endurent 1D6 points de dégâts et sont étourdis (voir le point de règle Etourdissement dans le chapitre consacré aux combats). En réussissant un jet en Equitation, ils éviteront la chute.

Une fois dans la cour intérieure, les chevaliers descendent bruyamment de leurs montures, des écuyers saisissant les chevaux par leurs rênes et les conduisant à l'abri des écuries. Dans un concert de cliquetis, couvert par le fracas du tonnerre et de la grêle, le chef de troupe invite les aventuriers à le suivre jusqu'au réfectoire du rez-de-chaussée. S'attablant lourdement, il hèle une jeune femme à l'air peu farouche. Celle-ci arrive bientôt avec du vin chaud.

L'homme se présente. Stanz von Nemler, Marquis de Fünrth, petite bourgade à l'ouest de Nünrnberg. Ses traits sévères s'effacent soudain devant le vin chaud servi par la femme. «Merci, Hild. Vous choisissez mal votre moment pour faire du tourisme dans la région. La saison des orages commence à peine et les Grotesques du coin se font de plus en plus pressants, presque organisés, je dirais. Notre dernière incursion a mal tournée puisqu'on a donné dans une embuscade bien ficelée.» Stanz boit une gorgée de vin, et soupire de plaisir. «ahh, la récompense du vrai guerrier... Vous ne m'avez pas encore dit qui vous êtes, ni ce que vous venez faire par ici, mes amis.»

Stanz von Nemler, Marquis de Fünrth

FOR 14	**CON 14**	**TAI 14**	**INT 15**	**POU 18**
DEX 15	**APP 16**			

Points de Vie : 14.

Armure : 1D10+2 points (heaume porté), plaques européennes.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Bagarre* 75 %, dégâts 1D3 ; *Bouclier Entier* 75 %, dégâts 1D4+MD+Repousser, PdS 22 ; *Epée Large* 75 %, dégâts 1D8+1+MD, PdS 20 ; *Lance de Cavalerie* 90 %, dégâts 1D8+1+3D6, PdS 15.

Compétences : Art (Manières Courtoises) 40 %, Artisanat (Fauconnerie) 81 %, Equitation 90 %, Europe du Tragique Millénaire 49 %, Esquive 50 %, Germain 62 %, Lancer 45 %, Langue Commune 75 %, Sentir/Goûter 74 %.

Pendant qu'ils se présentent, un chevalier à l'épaisse barbe rousse passe dans le dos des aventuriers, pointant vers chacun d'eux un étrange appareil comprenant une sphère blanche. Il s'agit du détecteur de mutant des Chevaliers Génétiques, qui vire au vert en présence de l'un d'eux. A moins que l'un des aventuriers ne présente des mutations, tares ou malformations évidentes, Stanz paraît satisfait. L'appareil n'étant pas extrémement fiable (il n'a que 40 % de chance de déceler des traces de mutation), un mutant ayant réussi un jet de Déguisement passe inaperçu s'il réussit un jet de Sagacité lui permettant de se faire oublier.

Le Siège

L'orage met deux bonnes heures à se calmer. Il ne subsiste finalement plus que quelques éclairs déchirant des cieux lointains, et le bruit du tonnerre se fait à son tour de plus en plus timide. L'odeur de la terre mouillée se fait sentir aux narines des aventuriers, tandis que l'animation parmi les chevaliers va croissant. La trentaine de guerriers se prépare manifestement à la guerre et des marmites d'huile bouillante et de poix enflammée sont emportées vers les étages supérieurs et les chemins de ronde pour être servis en guise d'acceuil à tout assaillant. Des écuyers transportent des boisseaux de flèches ou de lances en divers endroits, et bientôt Stanz s'excuse, prétextant qu'il doit superviser lui-même certaines phases de l'opération de défense.

Finalement, un héraut posté entre les créneaux de la tour souffle dans sa trompe et annonce l'approche de la horde des monstres. En gagnant le sommet de la tour, les aventuriers peuvent être témoins de leur venue. Deux à trois centaines de choses difformes, tordues, ignobles et repoussantes s'agglutinent au sommet d'une colline, en poussant des cris et des rugissements. La plupart brandissent des armes de fortune, mais certains portent une pièce d'armure, un bouclier ou une arme prise à un chevalier.

Et si un des aventuriers est un mutant ?

L'individu est immédiatement saisi et mis aux fers, dans le souterrain du donjon. Son exécution est différée pour cause de mauvais temps, mais elle ne fait aucun doute, les Chevaliers Génétiques étant intraitables. Le porte-parole des aventuriers peut racheter la vie de son camarade en réussissant un jet d'Eloquence, au moment de l'assaut des Grotesques. En effet, si le mutant prête main forte aux Chevaliers Génétiques contre la horde des monstres lors du siège de la tour, il gagne le droit de s'en aller avec ses amis. Cependant, le sauf-conduit accordé n'est valable qu'une semaine, et non extensible aux Chevaliers des tours voisines.





Sur l'ordre de Stanz, les deux catapultes crachent leurs projectiles de pierre, qui volent en éclat au milieu de la horde. Plusieurs formes broyées restent à terre, tandis que la horde se disloque. Puis une voix couvre les piaillements des mutants, qui se regroupent à nouveau, comme en proie à une peur supérieure à celle inspirée par les chevaliers. Bref, un nouvel ordre et c'est l'assaut.

Une première vague vient se heurter aux murailles de la tour, se perdant sous les tirs des archers, des lanciers, et les pluies de pierre, d'huile bouillante ou de poix enflammée. Des échelles sont apposées aux murailles, tandis qu'un bélier rudimentaire commence à marteler les portes de la tour. Malgré leurs efforts, les chevaliers sont vite débordés. L'aide des aventuriers est demandée. Ils peuvent alors participer à n'importe quelle phase de l'action si le coeur leur en dit.

Un Mutant Issu de la Horde des Monstres

FOR 14 **CON 12** **TAI 16** **INT 09** **POU 12**
DEX 11 **APP 07**

Points de Vie : 14.

Armure : 1D4-1 points, armure composite de métal, de cuir et de haillons dépenaillés.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Assommoir* 2M 40 %, dégâts 1D8+3+MD, PdS 20* ; *Bagarre* 55 %, dégâts 1D3+MD ; *Cognée* 2M 20 %, dégâts 1D8+2+MD, PdS 20* ; *Lutte* 35 %, dégâts spéciaux ; *Trique* 40 %, dégâts 1D6+MD, PdS 15*.

* *Cette arme n'est pas destinée à la parade et accumule les points de dégâts reçus lors des parades, jusqu'à rupture.*

Compétences : Ecouter 32 %, Esquive 55 %, Germain 18 %, Grimper 58 %, Grogner 70 %, Langue Commune 45 %, Monde Naturel 40 %, Pister 51 %, Sauter 45 %, Se Cacher 44 %.

Mutations, Tares et Malformations : Défaut de Pilosité (touffes de poils apparaissant aléatoirement sur le corps), Membre/Corps Déformé (décharné, allure misérable), Membre/Trait Caractéristique Manquant (douze dents seulement), Membre/Trait Caractéristique Supplémentaire (queue embryonnaire).

Points de Mutation : aucun. Descendant dégénéré des hommes.

La lutte en haut des remparts dure un peu plus d'une heure lorsque les secours, des chevaliers venant de la tour voisine, signalent leur soutien par maints coups de trompe. Le marquis choisit alors de mener une charge décisive en portant le combat à l'extérieur des remparts. Le héraut claironne plusieurs notes appuyées et les portes s'ouvrent sur une dizaine de chevaliers qui attaquent, lance en avant.

Ils sont rejoints au point d'impact avec la horde par les chevaliers alliés. En plusieurs passes, les guerriers et les montures lourdement caparaçonnés tracent des sillons sanglants dans les rangs adverses en proie à la panique.

Un cri se fait alors entendre depuis les lignes arrières des Grotesques. Trois monstres immenses et tordus tirent quelque chose vers le creux formé par deux collines, en face de la charge des chevaliers. Puis, sans crier gare, un éclair de chaleur d'un calibre imposant jaillit de la bouche d'une sorte de canon de campagne, désagrégeant les trois malheureuses créatures de trait et heurtant un groupe de quatre chevaliers. Les corps démantibulés s'écroulent au sol, le métal en fusion se mêlant aux membres calcinés des hommes et des chevaux. Les sourcils froncés par l'anxiété, Stanz von Nemler abaisse son ventail et hurle ses ordres : «Ils ont un canon-feu, vite ! Vite !» Puis il se précipite, contournant la colline avec une poignée d'hommes, fondant sur les servants du canon-feu.

La lutte est brêve, les mutants préférant battre en retraite plutôt que d'affronter les germains résolus. Mais cette charge fut inutile. Manifestement de conception artisanale, le canon-feu n'a pas résisté à son utilisation : le fût a éclaté et plusieurs organes métalliques ont fondu.

A la lisière de la Forêt Noire, à l'abri d'une garde rapprochée armée de grands boucliers, un personnage en haillons colorés, le visage masqué par un heaume noir, harangue ses troupes et organise une nouvelle offensive des Grotesques. Mais devant la débandade de ses troupes, il fait furieusement demi-tour et recherche la protection des arbres (demandez à vos joueurs un jet de Chercher puis un jet d'Idée, mais ne révélez rien encore, attendez le Conseil de Guerre, ci-après).

Le Marquis de Fünrth désigne à ses chevaliers la figure lointaine «C'est le chef ! Une couronne à qui me ramène sa tête!» Les chevaliers fondent alors vers la Forêt, mais se heurtent à une corde brusquement relevée au niveau des jarrets des montures. La charge se brise dans le fracas, les derniers piétinant ceux qui les devancent. Plusieurs chevaux, les pattes ou le cou brisés, sont achevés par leurs cavaliers, qui clopinent en direction de la tour. Soulagé que les Grotesques ne profitent pas de leur vulnérabilité, Stanz von Nemler fait sonner la retraite en couvrant la fuite des chevaliers sans monture.

Conseil de Guerre

Les chevaliers venus de la tour voisine, porteurs de mauvaises nouvelles, sont remerciés avant de s'en retourner chez eux. Cette partie de la Forêt Noire n'avait jamais été très turbulente, au point qu'être affecté aux tours les plus occidentales était considéré comme une «planque». Non seulement les Grotesques locaux sont devenus très hostiles, mais ils se sont trouvés un chef capable de les dominer et de les organiser. La manière dont les chevaliers sont tombés dans le piège de la corde tendue est à elle seule une preuve que les données stratégiques ont été changées et l'apparition subite d'un canon-feu est exceptionnellement inquiétante, les armées germaines ne disposant elles-mêmes que peu de ces pièces maîtresses. Le soir venu, les chevaliers réunissent un conseil de guerre avec les représentants des tours voisines également concernés. La principale question concerne l'identité du chef mystérieux. Plusieurs hypothèses sont avancées et le nom d'Agonosvos, le Maître des Mutants, est prononcé à maintes re-





prises. Il est possible qu'il soit revenu de son exil séculaire pour tirer vengeance du duché de Köln. Mais pourquoi maintenant et ici ? Les aventuriers qui ont réussi à la fois leurs jets en Chercher et d'Idée peuvent apporter une solide réponse au questionnement des chevaliers. Ils auront reconnu à ses habits, même en haillons, le fantasque Laars Stanerson.

Où que mènent les discussions, le Marquis de Fünrth remercie les aventuriers de leur éventuelle participation et tente de les dissuader de s'enfoncer dans la Forêt Noire à la recherche de la précédente expédition. A la lumière des derniers événements, s'en sentent-ils toujours capables ?

A la Recherche de l'Expédition Stanerson

Les Ruines

Si les notes récupérées par les aventuriers auprès d'Hans Glaugauer ne sont pas d'une précision extraordinaire, les ruines sont malgré tout faciles à repérer. En effet, depuis le sommet de la Nouvelle Tour Génétique, un jet en Monde Naturel permet de remarquer un gigantesque arbre émergeant de la mer d'émeraude pouvant être le chêne extrêmement vieux.

L'indice est vite confirmé, puisqu'une piste relativement vieille a été créé à coups de machette en direction de cet arbre. Il suffit de moins d'une heure de marche pour aboutir à une petite clairière aussi artificielle que la piste. Des trous dans la frondaison des arbres de la Forêt Noire éclairent les lieux d'une lumière spectrale, un silence de mort régnant tout autour.

Plusieurs choses sautent aux yeux. Tout d'abord, le bâtiment émerge de guingois du sol effondré, comme indiqué dans le vieux carnet. Les lierres qui se sont développés ont servi de base à une couche d'humus, sur laquelle a poussé une végétation malingre mais abondante. Une face du bâtiment a été débarrassée de la végétation sauvage, révélant une arche presque totalement obstruée par laquelle il serait néanmoins possible de se glisser. Des étais ont été posés et l'ouverture agrandie dans la mesure du possible. Un système de poulies guide une corde dans l'ouverture, pour l'extraction de gravats s'entassant à une extrémité de la clairière. Plusieurs caisses de bois ont été assemblées et disposées. Deux tentes, en piteux état à cause des quelques orages de grêle qui ont meurtri la région ces derniers jours, ont été montées. Les vestiges d'un feu de camp pointent devant elles. Posée sur une des caisses dont le bois commence à pourrir, une cage en cuivre renversée et bosselée présente des barreaux tordus ou arrachés. Il ne reste des pigeons que des plumes et quelques ossements, un renard ayant certainement fait un bon repas à leurs dépends. Deux tombes assez fraîches ont été creusées aux pieds du grand chêne, dont le bois mort commence à pourrir et à se décomposer. Des branches basses et des racines ont manifestement été débitées en tronçons pour alimenter le feu de camp. Enfin, un monceau de gravats est visible à une extrémité de la clairière artificielle.

Une inspection attentive permet de découvrir les indices suivants. La clairière a été foulée récemment par des pieds déformés. De lourdes caisses furent traînées, mais les traces disparaissent un peu plus loin. Des jets de Pister montrent de temps à autre les mêmes empreintes un peu plus profondes. Les environs réservent une surprise macabre, puisque deux squelettes peuvent être découverts dans un Roncier Mouvant. La plante s'est déjà repue des chairs de ses deux victimes.

Un jet en Médecine Rudimentaire permettra de remarquer que certains os ont été brisés par des armes de taille, et que le roncier n'est pas le responsable des deux décès. Si les aventuriers sont pris de pulsions nécrophiles et qu'ils profanent les deux tombes, ils découvriront deux autres squelettes proprement dévorés par les vers. La cause de leur mort ne semble pas imputable à la violence, mais l'observateur attentif notera que certains os semblent avoir fondu pour se solidifier aléatoirement.

Le Secret de l'Expédition Stanerson

Si Staneron travaillait pour Friedrich K. von Böwer, il prenait en secret ses ordres auprès de Lord Lexton. Les archives de l'Ordre du Lézard étant sensiblement plus complètes que celles des érudits de von Böwer, Lord Lexton connaissait l'existence de ce centre de stockage de produits toxiques, mais il ne lui manquait que sa localisation géographique. Il savait également que parmi les appareils enfermés dans le complexe se trouvait en particulier un artefact capable de se muer en arme de guerre redoutable. Il chargea donc Stanerson de s'approprier l'objet à l'insu de ses camarades.

Mais les choses tournèrent mal. Les deux aventuriers qui explorèrent le sous-sol ne prirent pas assez de précautions et après être entré en contact à plusieurs reprises avec les déchets, ils commencèrent à s'affaiblir et à muter. Les deux autres assistants de Stanerson commencèrent à montrer eux aussi des signes de corruption. Stanerson, après avoir manipulé l'artefact convoité par Lord Lexton, fut également sérieusement irradié. La mort horrible de deux de ses compagnons ébranla sérieusement sa santé mentale, aussi tua-t-il ses derniers assistants dont il voyait la lente dégénérescence s'amorcer. Rongé par le remords, il jeta les cadavres dans un roncier, dans l'espoir que la nature folle le laverait de ses crimes. Puis il s'empara de l'artefact et s'enfuit dans les bois.



L'examen des tentes ne révélera pas grand chose, comme si elles avaient été pillées. Un journal de voyage en piteux état peut être découvert grâce à un jet en Chercher. Il a été considérablement détérioré par des averses successives et il faudra réussir un jet de Scribe pour lui arracher le fragment suivant, qui conclue les notes.

Le fragment du journal de voyage

«[...] sous le grand chêne mort. Le Vrai Dieu ait leur âme damnée. Kasius et Frey [...] atteints, je dois [...]. Puisse-je en avoir la force et le courage.

Mon esprit ne m'appartient plus. Lexton avait raison [...] est maudit. Mais je ne puis en détacher les yeux. [...] l'emporter avec moi.

Il a plu. Ce n'est pas mon visage [...] d'eau claire a renvoyé. Seigneur, pitié ! Leur appel résonne en moi. Je dois les rejoindre. Ami lecteur, prends pitié et défais ce que je n'ai pu empêcher. Sauve mon âme immortelle et n'aie pas de pitié pour ce qui est impur.»

Il reste peu de caisses, dont on peut deviner le nombre initial grâce à la terre qui a été aplanie sous elles. Il semble que les explorateurs aient considérablement avancé leurs investigations. Les caisses de bois ont été montées sur place, des planches, des clous de charpentier et un marteau pouvant être trouvés dans les fourrés (jet de Chance). Les caisses restantes contiennent plusieurs antiquités dans un état variable, soigneusement conditionnées. L'une des caisses, brisée, a été vidée.

Le passage dégagé dans le flanc des ruines mène dans une cave éboulée. De là, il est possible de se glisser sous des poutres de soutènement du bâtiment effondré, pour atteindre le niveau inférieur qui semble épargné par les éboulis. Cela nécessite un jet de Dextérité. Un échec signifie que le maladroit reste coincé et que l'intervention des autres aventuriers est nécessaire pour le sortir de ce pétrin.

Dans les niveaux inférieurs, deux salles obscures s'ouvrent devant les explorateurs, une étrange odeur acide baignant les lieux. Les portes d'entrée ont été fracturées, l'une d'elle semblant avoir bien résisté aux tentatives d'effractions des explorateurs. La plus grande des deux salles carrées abrite des fûts de métal rongés par la rouille, contenant les restes d'un liquide fluorescent et épais. La plus grande partie de ce fluide s'est échappé par des fissures du sol, et il n'en reste que très peu. Un jet de Pister révèle qu'au moins deux personnes ont marché à plusieurs reprises dans des flaques de ce liquide. L'autre salle, un petit entrepôt, est particulièrement en ruine, et les explorateurs ont ici fait montre de leurs talents d'archéologues. Une table improvisée supporte divers instruments servant au nettoyage et à la restauration des antiquités. Quelques artefacts brisés et/ou irrécupérables traînent encore ici et là, mais l'essentiel de ce qui était intéressant semble avoir été rassemblé et amené à la surface.

La malédiction des Anciens

Chaque contact avec le liquide fluorescent revient à s'exposer à une radioactivité de virulence mortelle (voir le chapitre consacré au Système de Jeu). Il s'agit en effet de déchets toxiques. Un alchimiste serait en mesure de le convertir à moindre frais en un acide légèrement corrosif. Séjourner dans la clairière est également dangereux, mais la virulence de la radioactivité n'est que moyenne. C'est pourquoi de rares animaux s'y aventurent parfois, de même que plusieurs variétés d'insectes.

Un jet de Chercher révèle une arche masquée par des éboulis. Déblayer les gravats ne prend que 10 heures à un homme seul, les membres de l'expédition Stanerson ayant déjà commencé ce travail. Lors du déplacement des pierres, les ouvriers mettent à jour un corps métallique, mangé par la rouille. Il semble s'agir d'un golem d'acier, coincé sous une poutre. Recouvert de poussière grise, ses membres postérieurs semblent avoir été broyés par l'éboulement.

Le labeur des aventuriers est payant puisqu'ils mettent progressivement à jour l'entrée d'un autre entrepôt. Une importante odeur de moisi pollue l'air, car des infiltrations humides ont permis le développement de mousses et de champignons cavernicoles. Une vingtaine de caisses de bois pourri s'effritent entre les doigts des explorateurs peu précautionneux, répandant sur le sol leur contenu : des assemblages hétéroclites de fins mécanismes mangés par la rouille, totalement irrécupérables.

Effondré dans un angle du petit entrepôt, gît un autre golem de métal, qui semble en meilleur état que le premier, bien qu'il soit également dévoré par la rouille.

Globalement intact, il s'éveille lentement (en 1D6 minutes), les siècles écoulés ayant considérablement épuisé ses batteries. Une fois toutes ses fonctions rétablies, ses yeux rouges s'illuminent soudain et il se redresse, essayant de surprendre les intrus. Malgré les millénaires passés, les paramètres de sa mission restent valables : empêcher le viol de cet entrepôt d'armes technologiques dangereuses.

Golem d'Acier, Automate du XXIème Siècle

FOR 30 **CON 25** **TAI 20** **INT 10** **POU n/a**
DEX 10

Points de Vie : 15*.





Armure : 15**. Si le Golem d'Acier endure une attaque critique lors du combat, lancez 1D100 et comparez le résultat avec la table ci-dessous, pour déterminer si une partie sensible a été détruite :

D100	Point faible touché
01-60	Organe protégé. Pas d'autre effet.
61-70	Détecteurs thermiques. Le Golem ne peut plus percevoir les variations de température.
71-80	Détecteurs auditifs. Le Golem est désormais sourd.
81-90	Yeux. Le Golem est désormais aveugle.
91-100	Stabilisateurs. Le Golem souffre d'un manque de coordination. Diminuez de moitié sa DEX et les scores de ses compétences de combat.

Modificateur aux Dégâts : +2D6.

Armes : *Poing Métallique* x2 50 %, dégâts 1D6+MD ; *Lutte* 30 %, dégâts spéciaux. Le robot dispose de toute une panoplie d'armes sophistiquées (lasers, scies circulaires, canon) qui ne produisent que des grésillements ou des cliquetis inefficaces s'il essaie de les utiliser.

Compétences : Chercher 55 %, Ecouter 55 %, Esquive 40 %, Percevoir Variations Thermiques 55 %, Pister 55 %, Utiliser de Façon Menaçante des Armes Inefficaces 95 %.

** La rouille a considérablement affaibli la structure du robot, expliquant les points de vie manquants.*

*** Les points d'armure sont toujours égaux aux points de vie. Le robot se détériore donc de la même manière qu'un bouclier.*

Même si ses efforts pour utiliser ses armes de guerre sont pathétiques, le robot représente un farouche adversaire qui peut, même à poings «nus», se révéler mortel. A l'instar de la Bête Mécanique rencontrée par Hawkmoon et Oladahn, ce robot a des points faibles susceptibles de l'handicaper s'ils sont touchés. Mais la taille de l'entrepôt devrait jouer en sa faveur. Consultez le point de règle Position Confinée, l'intelligence artificielle du robot étant à même de tirer parti de son environnement.

Les armes technologiques entreposées dans les caisses ont elles aussi souffert de l'humidité et du temps passé. Au contraire du robot, elles n'ont pas été construites pour durer «éternellement» et elles sont sans exception dans un état lamentable. Il n'existe aucun moyen permettant de les rendre à nouveau opérationnelles, mais une fois restaurées, elles intéresseront néanmoins von Böwer, lequel sera véritablement heureux de les incorporer à sa collection.

Chose-Siamoise

A un moment choisi par le maître de jeu, de préférence lorsqu'ils explorent les ruines, les aventuriers doivent tenter un jet d'Ecouter. Une réussite leur rapporte les éclats d'une dispute entre deux individus, dans une langue empruntant à la fois au Germain et à la Langue Commune. Si le discours est assez difficile à suivre, il est évident que les visiteurs s'approchent du campement. Les aventuriers sont libres de se cacher et de tendre une embuscade aux nouveaux arrivants.

Ce ne seront pas deux personnes qui débouleront sur le site des ruines, mais une seule. Il s'agit en fait d'un mutant siamois, disposant de deux têtes, chacun des deux troncs soudés l'un à l'autre possédant un bras. Deux solides jambes portent tout le poids de cette étrange créature. Les deux têtes sont en train de se disputer et ne remarqueront pas les aventuriers, même s'ils sont pauvrement cachés. La chose saisira une caisse, puis s'en retournera dans son étrange démarche chaloupée, en continuant à s'invectiver et à s'injurier elle-même.



Chose-Siamoise

FOR 14	**CON 18**	**TAI 17**	**INT 08**	**POU 17**
DEX 07	**APP 09**			

Points de Vie : 18.

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Bagarre* 50 %, dégâts 1D3+MD ; *Lutte* 55 %, dégâts spéciaux ; *Trique* 39 %, dégâts 1D6+MD, PdS 15*.

** Cette arme n'est pas destinée à la parade et accumule les points de dégâts reçus lors des parades, jusqu'à rupture.*

Compétences : Ecouter 32 %, Esquive 72 %, Germain 20 %, Grimper 43 %, Langue Commune 40 %, Monde Naturel 47 %, Pister 38 %, Sauter 84 %, Se Cacher 41 %.

Mutations, Tares et Malformations : Allergie/Blocage (incompatibilité d'humeur entre les deux têtes), Membre/Corps Déformé (tronc dédoublé), Organe Supplémentaire (2 points ; deuxième tête), Sauts (4 points ; les performances sont triplées).

Points de Mutation : 6. Descendant dégénéré des hommes.

Les aventuriers ont diverses options : (1) ils peuvent abattre la créature ; (2) ils peuvent la suivre ; (3) ils ont aussi la possibilité de la capturer et de la questionner. Dans le premier et le dernier cas, Chose-Siamoise cherche à s'enfuir. Sa mutation Sauts peut l'y aider, la rendant difficile à suivre, car elle ne laisse des traces qu'à chacun de ses atterrissages (les jets de Pister sont pénalisés de 10 %). La meilleure chance des aventuriers et de profiter de l'effet de surprise pour l'assommer ou la neutraliser (consultez les points de règles correspondant dans le chapitre sur le combat).

Dans le deuxième cas, la filature ne devrait pas poser de problèmes, Chose-Siamoise étant assez lente et parlant très fort. A moins d'une maladresse quelconque de la part des aventuriers, la créature ne soupçonnera même pas qu'elle puisse être sous surveillance.

Le Refuge de Stanerson

La filature de Chose-Siamoise dure plusieurs heures, tant la créature se déplace lentement. De plus, le Grotesque ne semble pas très pressé d'atteindre son objectif et s'arrête fréquemment pour flâner (cela peut se comprendre à la lecture de l'encadré présenté ci-dessous).

Chose-Siamoise longe un long moment la mer de Ronces Mouvantes, admirant la digestion des animaux imprudents capturés par les végétaux mortels. Puis elle oblique vers l'Est, s'enfonçant toujours plus dans la Forêt Noire.

Ce que Chose-Siamoise peut dire

En cas de capture, Chose-Siamoise est prise de panique, persuadée d'être entre les mains des Chevaliers Génétiques. Les deux têtes sont gémissantes, chacune suppliant un aventurier différent. Chose-Siamoise n'est pas assez intelligente pour bluffer les aventuriers et ses mensonges grossiers sont décelables à l'aide d'un jet de Sagacité réussi. Elle ne raconte pas l'histoire qui suit, répondant plutôt aux questions des aventuriers.

Son clan, les Rongeurs de Tibia, vit assez paisiblement dans cette partie de la Forêt Noire, une mer de Ronces Mouvantes les séparant grossièrement des autres clans hostiles. Chose-Siamoise ne sait pas compter, mais cela fait de nombreuses journées que le Dieu de la Douleur s'est présenté au clan. L'ayant d'abord pris pour un Grotesque quelconque, le chef des Rongeurs de Tibia voulut l'attaquer. Il se mit à se tordre et à couler comme la cire d'abeille avant d'avoir pu porter la main sur le Dieu de la Douleur. Le chef a été jeté dans la mer de Ronces et remplacé par le Dieu qui s'est approprié son Trône d'Ossements.

Dans les journées qui ont suivi, les Rongeurs de Tibias sont devenus très actifs. Franchissant la mer de Ronces, ils attaquèrent un autre clan, les Hurleurs de Lune, les anéantirent et leur volèrent leurs prisonniers humains. Tous sauf un furent dévorés durant les jours qui suivirent, en l'honneur du Dieu de la Douleur qui se montra être un chef puissant et sage. Sous les ordres du Dieu de la Douleur, le «normal» fut enfermé dans un cabanon et condamné à faire surgir du néant une Tête Cracheuse de Feu. Pour cela, Chose-Siamoise fut désignée pour aller jusqu'aux ruines réunir les caisses qui contenaient de quoi aider le normal.

Le Dieu de la Douleur a décidé d'éliminer la menace des Chevaliers Génétiques, mais le dernier assaut contre la grande tour s'est mal passé. Le Dieu est en train de punir tous les guerriers du clan et Chose-Siamoise a profité de l'occasion qu'il restait des caisses abandonnées à transporter pour échapper au tourment de la défaite.

La description que fait Chose-Siamoise du Dieu de la Douleur peut en effet correspondre à Stanerson. Mais l'état de son visage dévoré n'est pas connu des aventuriers. De même, nul ne connait les traits du Dieu de la Douleur cachés sous un heaume de métal, arraché aux Chevaliers Génétiques et noirci au charbon.



Quelques Bizarreries de la Forêt Noire

Nous présentons ici un échantillon de phénomènes qui illustrent l'atmosphère dérangeante de la Forêt Noire. Bien que prévus pour survenir aléatoirement lors de l'exploration de la Swartzwald, vous pouvez également choisir les événements dont sont témoins les aventuriers en fonction de leurs errances.

1D6	Evénement Etrange
1	«La clairière que vous traversez est particulièrement sombre et fraîche. De grosses fleurs en forme de trompettes, aux tons pastels tachetés de jaune, d'orange et de brun, ornent les massifs vous entourant. Votre irruption rompt manifestement un précaire équilibre thermique car, soudainement, les bulbes colorés explosent, répandant leur pollen en une brume jaunâtre et délicieusement odorante.»
2	«Un assourdissant cri retentit soudain, vous forçant à vous couvrir les oreilles. Vous constatez, mi-amusés, mi-agacés, que ce prodigieux cri est dû à une sorte de minuscule primate, de la taille d'un écureuil, que le bruit de votre conversation a manifestement réveillé. Bougon, il vous jette à la tête une pomme de pin à moitié dévorée et se réfugie dans les hauteurs protectrices de son arbre.»
3	«Vous piétinez bruyamment un tapis de feuilles mortes qui irradient une chaleur inhabituelle. Les feuilles écrasées par vos pas s'enflamment soudain, communiquant leur combustion aux feuilles voisines. Vous terminez la traversée de ce tapis au pas de course. Heureusement, la combustion est instantanée. Fourrés et buissons n'ont pas le temps de s'enflammer.»
4	«Un bref orage d'été éclate. Alors que tombent quelques gouttes d'une pluie visqueuse et légèrement colorée de rouille, un massif fleuri se met à chanter. La mélodie est hypnotique, mais insuffisante pour enchaîner la volonté d'un humain. Alors que vous vous éloignez, le chant se mue en plainte.»
5	«Un cerf aveugle croise votre route et s'immobilise soudain, surpris par votre présence. Immédiatement, il se cambre et hérisse son pelage marron et vous aspergeant d'un liquide malodorant à l'aide de curieuses glandes anales. Dans un ricanement sarcastique presque humain, il s'enfuit en bondissant comme un chamois.»
6	«Les poissons de cet étang semblent bigrement intelligents. Non seulement ils méprisent vos lignes de pêche, mais en plus ils viennent vous narguer à la surface de l'eau. Certains rampent même dans la vase de la rive pour mieux vous observer, une puissante contorsion les renvoyant d'un bond dans les eaux saumâtres de l'étang si vous esquissez un geste brusque.»

Le clan des Rongeurs de Tibias s'est établi au sein des ruines d'un petit village champêtre d'avant le Tragique Millénaire. Des voûtes, ainsi que quelques murs percés d'arches, de fenêtres et de passages s'élèvent toujours, servant de superstructure à des consolidations de bois. De nombreuses huttes de boue séchées sont dressées, et portent les signes de maints raccommodages, dus aux pluies de grêle. La grande place est plane et porte les traces de nombreux feux de camp. Une fosse a été fraîchement creusée, dans laquelle se tortillent des formes misérables et écorchées. Des piloris, des pals, des potences et des roues ont été élevés à la hâte, des Grotesques subissant la colère du Dieu de la Douleur. Celui-ci occupe un grand trône fait de tibias et des fémurs. Il embrasse d'un air fébrile et coléreux la scène entière.

Entre les très lourdes pertes subies face aux Chevaliers Génétiques, et le génocide auquel se livre le Dieu de la Douleur, il reste une trentaine de Grotesques sur les centaines que comptait autrefois le clan. Le Dieu de la Douleur s'agite, pris de spasmes, et hurlant de démence à chaque fois qu'un de ses serviteurs désespérés est immolé, empalé ou écorché vif... De temps à autre, il se lève de son trône et s'approche d'un des suppliciés, tend vers lui un étrange et minuscule objet sphérique qui arrache à sa victime des cris effrayants. Les aventuriers observant la scène constateront peut-être (s'ils réussissent un jet d'Idée), que le Grotesque semble plus difforme encore après l'administration du châtiment divin. Etrangement, le Dieu semble lui-même partager le supplice de ses victimes et il s'écroule invariablement en sanglotant sur son trône, tandis que ses serviteurs inquiets débarrassent les restes du mutant tourmenté.

En finir

Stanerson a totalement sombré dans la démence, mais il se rappelle fugitivement de sa vie passée et de l'importance de l'artefact qu'il sert si précieusement entre ses bras parcourus de frissons.

Stanerson, Victime et Dieu Dément

FOR 07 **CON 04** **TAI 15** **INT 06** **POU 02**
DEX 08 **APP 04**

Points de Vie : 10.

Armure : 1D2+1 points, pourpoint de cuir en haillons et heaume de chevalier.

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Bagarre* (griffer) 50 %, dégâts 1D3+MD ; *Lutte* 25 %, dégâts spéciaux, PdS 22 ; *Artefact* 55 %, dégâts spéciaux, Portée 3 m.



Compétences : Esquive 72 %, Germain 12 %, Grimper 61 %, Lancer 39 %, Langue Commune 30 %, Sauter 49 %.

Mutations, Tares et Malformations : Membre/Corps Déformé, Problèmes Epidermiques, Défaut de Pilosité, plus d'autres malformations qui apparaissent progressivement (doigts supplémentaires, embryons de cornes, etc...).

Points de Mutation : aucun. Stanerson n'est plus que l'ombre déformée de lui-même. Ses scores de compétence et de caractéristique tiennent compte de sa dégénérescence physique et mentale. Autrefois, c'était un aventurier accompli, une fine lame et ses connaissances du Monde Ancien étaient fort appréciables, ainsi que son expertise dans le domaine des antiquités.

Les aventuriers doivent décider de leurs actes à venir. S'ils éprouvent une once de compassion pour les suppliciés, ils décideront certainement d'abréger leurs souffrances et celles de Stanerson en tuant ce dernier. S'ils tardent à se décider, faîtes intervenir l'équipe granbretonne ci-après. Les solutions sont multiples. Les aventuriers peuvent tenter une mission nocturne pour délivrer le mystérieux prisonnier dans le cabanon retiré ou pour assassiner Stanerson. Ils peuvent se présenter au grand jour, le scandien les dévisageant, en hurlant de joie et de terreur : «Enfin, enfin, venez me libérer ! Libérez-moi de mon fardeau.» Puis s'écroulant, gémissant au sol, devant les Grotesques interdits et immobiles : «... ne me laissez plus souffrir... plus souffrir...» Le heaume de Stanerson roule alors au sol, révélant une face rongée par un mal mystérieux. Son visage à la peau presque translucide laisse tout voir de ses chairs pourries et muscles gangrenés, des larmes coulant des deux prunelles d'un jaune malade. «Enfin... délivrez-moi de la vie...»

Une autre solution consiste à revenir plus tard avec un fort parti de Chevaliers Génétiques qui, après une lutte mémorable mais sans grand danger, nettoieront définitivement ce nid de mutants. Au moment de sa défaite, la réaction de Stanerson sera celle déjà décrite. Se tournant vers les artisans de sa chute, il les suppliera de le tuer rapidement. Dont acte, aucune sympathie n'émanant des chevaliers dégoûtés.

L'Artefact

Cet objet est maudit. Il génère des radiations de virulence moyenne de façon permanente. Lorsqu'il est activé, un souffle de radioactivité frappe sa cible, qui doit être à moins de trois mètres de l'artefact. Sa virulence est mortelle et fait mourir la cible en quelques applications. Cependant, l'utilisateur est lui aussi frappé par les radiations, mais sa mort est plus lente. Stanerson, d'une robustesse exceptionnelle, a survécu jusqu'à aujourd'hui, mais pas sans dommage. La mort est pour lui une délivrance, la conclusion logique de ses tourments. Les anciens n'avaient pas sans raison enfoui cet artefact dans le même bunker que des produits toxiques tout aussi dangereux.

Si les aventuriers récupèrent l'artefact, l'équipe granbretonne surgit bientôt et le réclame. En cas de refus, Lexton avance d'abord des compensations pécuniaires et recourt finalement à la force. A la surprise des aventuriers qui étaient en droit d'espérer leur aide, les Chevaliers Génétiques, s'ils sont présents, se rangent du côté de Lord Lexton. Si les aventuriers choisissent de fuir, ils devront jongler entre les périls de la Forêt Noire, l'ornithoptère de Lexton qui les pourchasse et les masques de Gorille appuyés par les Chevaliers Génétiques. En ultime recours, ceux-ci interviendront auprès de Lexton pour qu'ils soient laissés en vie si l'artefact est récupéré.

L'Equipe Granbretonne

Dans un mouvement de fausse sollicitude et au nom de leur «amitié», Lord Lexton propose à von Böwer de rejoindre l'équipe des aventuriers dans la Forêt Noire. Pour persuader le Baronnet, peu désireux de partager le fruit des découvertes, Lexton présente des rapports inquiétants sur les dangers de cette section de la Forêt Noire, totalement sous-estimés par les Chevaliers Génétiques. Fort de ces nouveaux renseignements, von Böwer accepte finalement le concours de Lexton et lui indique l'emplacement des ruines, seul moyen restant de retirer quelques bénéfices de cette désastreuse entreprise.

L'équipe granbretonne voyage en ornithoptère et atterrit non loin de la Nouvelle Tour Génétique. La Granbretanne et l'Ordre de Chevalerie étant en excellents termes, Lexton apprend les derniers événements et la direction prise par les aventuriers. Avec six Masques de Gorille, Lord Lexton part à la recherche des aventuriers, mais surtout de Stanerson dont il espère qu'il ait pu sauvegarder l'artefact. La fouille des ruines ne révèle rien à Lord Lexton, à part que les aventuriers sont effectivement passés par ici. Suivant leurs traces, ils progressent vers le camp des mutants.

Un Masque de Gorille Typique

FOR 15 **CON 14** **TAI 15** **INT 13** **POU 12**
DEX 12 **APP 12**

Points de Vie : 15.

Armure : 1D10+2 points, plaques granbretonnes et Masque de Gorille.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Bagarre* 50 %, dégâts 1D3+MD ; *Bouclier Entier* 66 %, dégâts 1D4+MD+Repousser, PdS 22 ; *Hache d'armes* 72 %, dégâts 1D8+2+MD, PdS 15 ; *Lance-feu granbretonne* 55 %, dégâts 5D6, Portée 50 m.

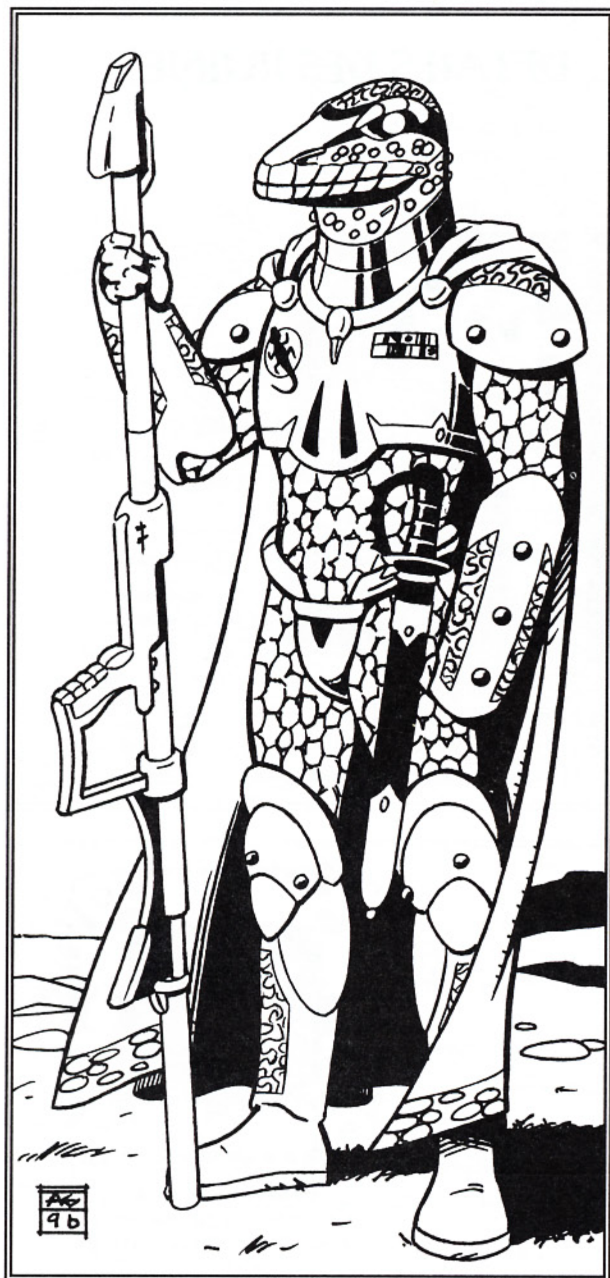
Compétences : Chercher 70 %, Ecouter 43 %, Esquive 53 %, Granbreton 39 %, Idiome Secret de l'Ordre 65 %, Lancer 84 %, Langue Commune 65 %, Médecine Rudimentaire 44 %, Pister 58 %, Sauter 43 %.

Lord Lexton, Diplomate et Chercheur

FOR 14 **CON 14** **TAI 17** **INT 17** **POU 13**
DEX 17 **APP 14**

Points de Vie : 16.





Armure : 1D6+2 points, cotte de mailles et Masque de Lézard.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Epée courte* 54 %, dégâts 1D6+1+MD, PdS 20 ; *Lance-feu granbretonne* 35 %, dégâts 5D6, Portée 50 m.

Compétences : Art (Diplomatie) 82 %, Artisanat (Restauration d'Objets Anciens) 64 %, Chercher 70 %, Ecouter 69 %, Esquive 46 %, Evaluer 53 %, Germain 74 %, Granbreton 82 %, Idiome Secret de l'Ordre 100 %, Langue Commune 85 %, Maîtrise Technologique 51 %, Médecine Rudimentaire 64 %, Monde Ancien 42 %, Potions 79 %, Réparer/Concevoir 68 %, Sentir/Goûter 64 %.

Expertise Scientifique : Acide 1, Accumulateur 3, Drogues Narcotiques 1, Générateur 3, Poison 1. Lord Lexton peut avoir accès a plusieurs autres Secrets Technologiques et ses documents personnels (restés à l'ambassade granbretonne) regorgent de notes intéressantes. Ses compétences Maîtrise Technologique et Monde Ancien sont seules vraiment indispensables à sès travaux actuels.

L'irruption des six Masques de Gorille dans le village des Grotesques surprendra certainement les aventuriers qui peuvent être en observation, se trouver dans l'attente d'un moment idéal pour frapper Stanerson ou en difficulté, auquel cas l'intervention de Lord Lexton peut leur sauver la vie. Le maître de jeu est libre de faire entrer en scène l'équipe granbretonne dès qu'il le désire, voire même de l'occulter complètement.

Les masques grimaçants et les lances-feu crépitantes de chaleur, les granbretons progresseront vers le trône macabre, en éliminant méthodiquement ceux qui se dresseront entre Lord Lexton et Stanerson. Le Masque de Lézard semble animé d'une furie démente. «Stanerson, sale gueux méprisable ! Est-ce ainsi que tu me sers ? Ne t'ai-je pas couvert d'or et de ces drogues dont tu raffoles ? Ne t'ai-je pas toujours considéré comme un ami plus que comme un serviteur ? Et au lieu de me rapporter ce que je t'ai envoyé quérir, tu t'enfuies dans cet endroit inaccessible. Tu es encore plus stupide que ce ladre de von Böwer. Donne-moi l'artefact !»

Le scandien éclate en sanglots, et bondit sur Lexton. Il est intercepté par un rayon de feu qui le foudroie. Stanerson se contorsionne au sol, puis tout mouvement cesse. C'est un Lexton fort satisfait qui s'empare de l'artefact.

Conclusion

Si les aventuriers s'en sortent avec l'artefact sans comprendre sa nocivité, son porteur subira les effets des radiations. Le plus sage serait de le rendre aux ruines et de sceller définitivement celles-ci. Elles représentent en effet un danger trop grand.

Tuer Stanerson, dans la mesure où sa mort met fin à ses propres tourments et à ceux des Grotesques, est un acte de pur altruisme, qui rapporte un point d'Alliance positif.

L'identité du mystérieux prisonnier est laissée à la discrétion du maître de jeu. Néanmoins, c'est un savant ou un érudit assez habile, puisqu'il a pu construire un canon-feu à partir d'outils très rudimentaires. Le Secret Technologique concerné étant très rare, il n'est pas impossible qu'il soit d'une manière ou d'une autre en contact ou issu des académies militaires d'Espanyia, de Moscovie, ou même de Granbretanne.

Le maître de jeu est invité à préciser l'étrange concours de circonstances qui a conduit cet homme à la captivité. Mais peut-on parler de coïncidences quand il est question du Bâton Runique ? En effet, l'inventeur entraînera bientôt les personnages des joueurs dans une aventure périlleuse...

Les plans de la page suivante présentent respectivement la l'Entrepot et Tour génétique.

DETAILS DES RUINES

Petit entrepôt d'armes technologiques (protégé par un Golem d'Acier qui se réactive au bout de 1D6 minutes).

Salle principale garnie de machines de surveillance et d'engins de contrôle détruits ou en triste état. Très nombreux débris sur le sol.

Table posée sur trétaux.

Entrepôt vidé et reconverti en salle de restauration des antiquités trouvées.

Pile de gravats masquant un entrepôt d'armes (un Golem d'Acier est enfoui sous les décombres).

Entrepôt de déchets toxiques (flaques de produit répandu sur le sol).

Fûts de métal rouillé (0 point d'armure ; points de vie : un bon coup de pied suffit à les percer).

0 3
Mètres

Antichambre éboulée (se faufiler à travers les gravats nécessite un jet de Dextérité) Pente de 30% à 60% vers le sous-sol.

N

LA NOUVELLE TOUR GENETIQUE

Salle de Garde et Armurerie

Ecuries

Réserve de foin et articles de sellerie

Cour (partie couverte en gris)

Réserves de Nourriture

Cuisines

Réfectoire

Salle de Défense

Réserves Générales

Antichambres

Salle de Garde et Armurerie

Remises à outils, réserves entrepôts

Rez-de-Chaussée

Premier Etage (consacré à la défense de la Tour Génétique)

Vers étages, géoles souterraines et sortie secrète, non-représentés

Quartiers des Officiers Génétiques

Quartiers des Chevaliers Génétiques

Quartiers des Ouvriers et des Serviteurs

Quartiers des Ecuyers

Deuxième Etage

N

0 9
Mètres

T Tour et escalier en colimaçon

Objets Technologiques à l'Usage des MJ Pressés

La liste qui suit n'est bien évidemment pas exhaustive, et comprend divers exemples de réalisations technologiques prêtes à être utilisées. Certaines sont le fruit des recherches de savants-sorciers contemporains du Duc Dorian Hawkmoon, d'autres sont les vestiges des miracles de l'âge d'or qui précéda le Tragique Millénaire.

Nous avons voulu présenter des objets utilitaires, découlant parfois d'un même Secret Technologique se déclinant en de multiples variations. Cet échantillon est destiné à illustrer la diversité des créations technologiques et à inviter les maîtres de jeu et les joueurs à ne pas se limiter à ceux suggérés dans le chapitre sur la science. Il permettra d'équiper rapidement des personnages non-joueurs importants. De temps à autre, un aventurier savant désirera créer des objets proches de ceux décrits ici. Il n'y a aucune raison de le lui refuser. Il peut accéder aux Secrets Technologique appropriés par les moyens traditionnels de recherche, d'étude, ou d'apprentissage, sous la supervision permanente du maître de jeu. Les joueurs inventeront toujours plus de nouveaux artefacts que nous ne pourrons jamais en publier.

Enfin, cette ultime remarque a pour objet de vous rappeler que la vie dans l'Europe du Tragique Millénaire n'a rien à voir avec la visite d'un supermarché, contrairement à ce que pourrait faire croire la diversité des objets ici présentés. C'est au maître de jeu de soigneusement doser la fréquence d'apparition de ces artefacts dans sa campagne personnelle (une toutes les deux ou trois sessions de jeu, par exemple). Il sera donc le seul responsable de la faillite de ses parties si ses joueurs se lassent de situations induites par une nette surpopulation d'objets technologiques.

Acide Paralysant

Description

L'Acide Paralysant se présente sous la forme de petits cristaux jaunes solubles et possède une VIR de 3D6 après dissolution. Lors de l'ingestion, l'utilisateur doit réussir un jet CON:VIR sur la Table de Résistance. S'il échoue, il sombre dans l'inconscience et la paralysie, par inhibition du système nerveux, pendant un nombre d'heures égal à la marge d'échec divisé par trois. A moins d'un examen attentif (jet de Médecine Rudimentaire), l'utilisateur paraît mort, toutes ses fonctions vitales étant ralenties à l'extrême.

Défauts

Effervescent : La dissolution des cristaux s'accompagne d'une effervescence peu discrète, qui dure 2D6 rounds. Il n'y a cependant aucune altération de goût. Si le breuvage est ingéré avant dissolution complète, l'effervescence se poursuit alors dans l'estomac, conduisant à de désagréables perturbations gastriques. Le buveur subira une pénalité de 5 % à tous ses scores de compétences pendant 1D6 jours. La violente paralysie n'est pas sans danger ; elle entraîne la perte de 1D6 points de vie si un jet de Chance est manqué.

Spécifications Techniques

Réalisation Alchimique de COMP 3, dépendant des Drogues Stimulantes. TAI négligeable.

Alcool d'Ebriété

Description

Il s'agit d'un vin au goût et à la robe classiques, dont les propriétés toxiques sont magnifiées. Il possède une VIR de 2D6. Si le buveur échoue dans une lutte CON:VIR sur la Table de Résistance, un verre unique suffit à le rendre saoul. S'il échappe à ces effets pernicieux, chaque nouveau verre augmente la VIR de 4 points et demande une nouvelle lutte sur la Table de Résistance.

Défauts

Spécial : La durée de l'état d'ébriété est totalement aléatoire. Divisez la marge d'échec par trois et considérez qu'il s'agit de la durée d'ébriété exprimée en :

D6	Unité de temps
1-2	Minutes
3-4	Heures
5-6	Jours

Spécifications Techniques

Réalisation Alchimique de COMP 2, dépendant des Drogues Psychotoniques. TAI 1 par litre.

Araignée-Blanche

Description

L'Araignée-Blanche provient de cultures cellulaires mutantes. Elle se présente comme une gelée blanchâtre de deux à trois kilos, dotée de fins filaments irradiant du corps central. C'est un organisme primitif créé artificiellement ; il n'a pas la faculté de se reproduire et ne subsiste que dans son liquide prénatal, obtenu lors de son élevage. Sa durée de vie est de 1D4 ans, réduite à quelques heures en dehors de ce fluide sans lequel elle se dessèche et meurt. L'Araignée-Blanche et son fluide sont généralement contenus dans un bassin étanche et résistant.



Lorsqu'elle est mise en contact avec une plaie, l'Araignée-Blanche synthétise des tissus neufs, régénérant 2D6 points de vie en une heure de soins. Elle ne peut pas traiter les maladies ni les amputations. Après avoir régénéré une blessure, l'Araignée-Blanche est trop épuisée pour entreprendre d'autre opération du même type et doit baigner une journée dans son fluide pour se revigorer. L'Araignée Blanche a les caractéristiques suivantes : CON 1D4, TAI 1D4, POU 1D6. Elle n'a pas d'armure, est incapable de se déplacer et n'a aucun score de compétence.

Défauts

Mutation : Les tissus régénérés par une Araignée-Blanche ne sont pas restitués avec leur code génétique initial. Il en résulte 5 % de chance par intervention médicale que la peau présente une dégénérescence (aspect maladif, gangrené, etc.). Si un jet de CON x3 % n'est pas réussi, le mal s'étend à tout le corps et la victime perd chaque mois 1 point dans toutes ses caractéristiques physiques. La mort survient lorsque le score de TAI est réduit de moitié, ou lorsque les scores de FOR ou de CON sont réduits à 0.

Spécial : Le contact d'une Araignée-Blanche est très désagréable. En outre, certains fanatiques religieux ou anti-mutants refusent d'être soignés par ce moyen jugé hérétique. D'après les croyances générales, les détenteurs des Araignées-Blanches cherchent à corrompre l'humanité entière sous couvert d'un but altruiste, en les transformant en créatures immondes et mutantes.

Spécifications Techniques

Nécessite un Accumulateur pour recharger énergétiquement le liquide de l'Araignée-Blanche entre chaque utilisation. Réalisation Biologique et Alchimique de COMP 5, dépendant d'un Secret Technologique inconnu. Drogues Médicinales et Mutation [Régénération] sont pré-requis. TAI 1D4 (plus le contenant).

Arc Acier

Description

Il peut s'agir d'une arme de jet à corde, comme un arc ou une arbalète, dont les deux branches métalliques possèdent une importante élasticité. Lorsque l'arme est bandée, les branches accumulent l'énergie de déformation et la restituent pratiquement sans perte lorsque le projectile est tiré. La portée de telles armes est améliorée de 50 % et les projectiles gagnent une faculté de Perce-Armure de 3 points supplémentaires. Attention néanmoins, ces armes nécessitent un score de FOR minimum de 4 points plus élevé que pour une arme classique.

Défauts

Spécial : Les lames d'acier constituant les branches perdent lentement leur élasticité. Tendre la corde devient dès lors de plus en plus difficile. Chaque année de service, le score de FOR minimum requis pour la manipulation augmente de 2 points.

Spécifications Techniques

Réalisation Mécanique de COMP 4, dépendant d'un Secret Technologique inconnu. L'artisanat [Forgeron] à 101 % est prérequis. TAI selon arme (arc de chasse=1, arc long ou arbalète=2, arbalète lourde=3, arbalète de siège=5).

Arc Magnétique

Description

Il peut s'agir d'une arme de jet à corde, comme un arc ou une arbalète, dont les deux branches métalliques se bandent sous l'action d'un champ magnétique induit par une batterie reliée à l'arc. L'action de ce champ magnétique divise par deux la FOR nécessaire pour bander l'arme et confère au projectile une vélocité telle qu'on lui prête une capacité de perce-armure de 6 points supplémentaires.

L'utilisateur d'un Arc Magnétique a la possibilité de commander à volonté l'activation de cette propriété grâce à une gâchette placée sur l'arme.

Défauts

Spécial : Si l'utilisateur porte une armure en métal, le champ magnétique est dévié et cet objet technologique ne présente plus que la moitié de sa supériorité par rapport à une arme normale. Si c'est une armure de plaques qui est portée, tout bénéfice est annulé.

Spécifications Techniques

Nécessite un Accumulateur, fixé à la ceinture, pour une autonomie de 25 tirs. Sans énergie, se comporte comme une arme normale. Réalisation Energétique de COMP 4, dépendant d'un Secret Technologique inconnu. TAI selon arme (arc de chasse=1, arc long ou arbalète=2, arbalète lourde=3, arbalète de siège=5).

Arme-Foudre

Description

C'est une arme blanche dont la partie métallique est reliée à une batterie. Tout coup donné s'accompagne par une forte décharge électrique. Le porteur de l'arme est protégé par une poignée et une garde isolantes.

La décharge électrique provoque 1D6 points de dégâts qui ne peuvent être absorbés par une armure. Si l'arme de parade utilisée n'est pas conductrice, ses dégâts sont divisés par deux. La décharge s'accompagne par un effet d'étourdissement (consultez le point de règles correspondant). L'utilisateur d'une Arme-Foudre commande à volonté l'activation de cette propriété grâce à une gâchette placée sur le pommeau de l'arme.

Défauts

Spécial : Lorsqu'une Arme Foudre perd des points de structure, le circuit électrique est violemment rompu et provoque une gerbe d'étincelles infligeant 2D6 points de dégâts au porteur, qui est automatiquement étourdi un round.

Spécifications Techniques

Nécessite une Pile ou un Accumulateur, fixés à la ceinture de l'utilisateur, pour une autonomie de 15 coups portés. Réalisation Energétique de COMP 3, dépendant du Secret Technologique Foudre. TAI selon arme (courte=1, moyenne=2, longue=3).



Armure de Plomb

Description

Il s'agit d'une combinaison de protection contre les radiations. Avec celle-ci, quiconque a la possibilité de s'aventurer en toute impunité dans les régions affreusement contaminées par les guerres du Tragique Millénaire. Cette combinaison est en fait une armure de plaques recouverte par une fine couche de plomb, une Armure Tissée de plomb assurant l'étanchéité au niveau des articulations.

La protection est tout à fait comparable à celle d'une armure normale, tout coup violent pouvant néanmoins rompre l'étanchéité de la combinaison et placer son porteur dans une situation délicate. La chance d'un tel événement est égale à cinq fois les dégâts non parés que l'utilisateur subit.

Défauts

Encombrant : Une Armure de Plomb représente bien évidemment une lourde charge pour son porteur. Il y a 80 % de chance que son port divise les scores de compétences générales de moitié. De plus, la DEX de l'utilisateur est temporairement réduite à un quart de sa valeur initiale et son DEP réduit de deux points.

Spécifications Techniques

Réalisation Mécanique de COMP 3, dépendant d'un Secret Technologique inconnu. La compétence Artisanat [Forgeron] 101 % est pré-requise, ainsi que la connaissance de Métier à Tisser, pour réaliser les articulations. TAI 3D6.

Bombe de Transmutation

Description

C'est un petit cylindre de cuivre d'à peine dix centimètres de long. Au premier choc, le cylindre explose, libérant une vapeur colorée.

Dans un rayon d'un mètre autour du point d'impact, tous les objets solides et non organiques sont transformés en liquide.

Défauts

Fumée : La vaporisation du liquide très léger produit la libération d'une fumée colorée.

Faible Dosage : Normalement, 80 % de la dose de vapeur devrait suffir pour produire les mêmes effets.

Spécifications Techniques

Réalisation Alchimique de COMP 3, dépendant du Secret Technologique Transmutation. TAI négligeable.

Bouclier Magnétique

Description

Ce dispositif est composé d'une ceinture, d'un harnais et de bracelets, reliés entre eux par des fils de cuivres bobinés. Il génère un Bouclier Magnétique qui permet de repousser les attaques physiques de contact ou de jet. Les adversaires utilisant des armes entièrement métalliques subissent une pénalité de 40 % à leurs scores de compétence. Cette pénalité est réduite à 20 % pour les armes dotées d'un manche de bois comme les lances, les haches ou les flèches. La répulsion magnétique annule toute faculté Perce-Armure des armes composées de métal et dévie 1D4 points des dégâts qu'elles effectuent. L'utilisateur d'un Bouclier-Magnétique commande à volonté l'activation de ses propriétés grâce à un boîtier placé sur le harnais.

Défauts

Spécial : L'utilisateur subit les mêmes pénalités que ses adversaires s'il utilise des armes métalliques. Cependant, ses dégâts et capacités de Perce-Armure propres ne sont pas affectées. De plus, il ne peut pas porter d'armure essentiellement métallique, car celle-ci disperserait et atténuerait le champ magnétique, annulant les effets de cet objet technologique.

Mal Isolé : A moins de porter le Bouclier Magnétique pardessus d'épais vêtements de cuir ou un quelconque matériau isolant, l'utilisateur enduire 1D2 points de dégâts par round d'utilisation sous forme de décharges électriques. Consultez le point de règles concernant les Etourdissements.

Spécifications Techniques

Nécessite un Accumulateur, fixé dans le dos de l'utilisateur, pour une autonomie de dix rounds de protection. Réalisation Energétique de COMP 6, dépendant d'un Secret Technologique inconnu. TAI 3.



Bouclier-Tueur

Description

Une cavité creusée dans la partie centrale du bouclier abrite une pile capable de se décharger en une seule fois. Une fine plaque de métal recouvre la surface convexe du bouclier. Reliée à la batterie, elle transmet la décharge électrique à toute personne la touchant. La plupart des armes frappant le bouclier transmettront la décharge à leur utilisateur. Celui-ci endure 3D6 points de dégâts que son armure ne peut bloquer. Consultez également le point de règles sur l'étourdissement. Si l'arme de la victime a un manche en bois, les dégâts sont divisés par deux. Si l'arme est isolée ou dans un matériau non-conducteur, la victime n'endure aucun dégât et n'est pas étourdie. L'utilisateur d'un Bouclier-Tueur actionne ses propriétés grâce à un interrupteur placé à l'intérieur du bouclier.

Défauts

Fragile : Le mécanisme électrique est très fragile. Si un coup violent fait perdre au bouclier des points de Structure, le Bouclier-Tueur fonctionnera comme un bouclier normal jusqu'à réparation. Si le bouclier perd plus de la moitié de ses points de Structure, le mécanisme ne peut être réparé.

Spécifications Techniques

Nécessite une Pile pour une autonomie de une décharge. Réalisation Energétique de COMP 3, dépendant du Secret Technologique Foudre. TAI selon bouclier (Demi=1, Petit=2, Entier=3, grand=4).



Brumes Holographiques

Description

Les Brumes Holographiques sont un gaz aux propriétés remarquables qui, une fois libéré de son container, occupe rapidement un vaste volume de 10mx10mx3m. Elles possèdent des propriétés optiques. Tout d'abord, ses particules en suspension reflètent la lumière en la décomposant selon le spectre lumineux, faisant apparaître un véritable arc-en-ciel de couleurs. Ensuite, il agit comme un miroir où viennent se réfléchir les objets qui entourent le nuage de gaz ou qui sont pris en son sein. Ces deux propriétés contribuent à la création d'un voile de dissimulation redoutable, puisqu'il trouble la vue en décomposant la scène à la manière d'un kaléidoscope. Les personnes prises dans le nuage doublent leur score en Se Cacher. Les repères visuels étant troublés, les scores de compétences d'armes et de Chercher sont divisés par deux. Les échanges de projectiles ou de tirs entre l'intérieur et l'extérieur des Brumes Holographiques sont aléatoires et toucher sa cible tient davantage de la chance que de l'expertise martiale (consultez les règles sur la Pénombre, les Ténèbres et l'Invisibilité).

Défauts

Spécial : Les Brumes Holographiques se dissipent suffisamment vite pour perdre leurs effets optiques en 2D6 rounds. Remarquez que si le camouflage qu'elles procurent est redoutable, elles attirent inévitablement l'attention sur elles.

Spécifications Techniques

Réalisation Alchimique de COMP 4, dépendant d'un Secret Technologique inconnu. TAI du container négligeable.

Cendres de Mort

Description

Il s'agit d'une poussière grise élaborée à partir des cendres radioactives recueillies dans les ruines et les déserts calcinés du Tragique Millénaire. Toute personne avalant une dose de ce produit tombe en catalepsie après 1D4 heures. L'effet se prolonge pendant 2D6 journées. Son état est tel que même un médecin averti la croira morte.

Défauts

Effets Secondaires : L'ingestion des Cendres de Mort cause des dégâts sérieux à l'organisme si l'utilisateur ne réussit pas un jet de Chance. Le montant des dégâts est égal au nombre de journées passées sous influence de ce produit.

Spécifications Techniques

Réalisation Alchimique de COMP 5, dépendant du Secret Technologique Drogues Narcotiques. TAI négligeable.

Crapacier

Description

Cet engin de transport a été façonné par les artisans des Seigneurs Ténébreux à la semblance d'un crapaud. Il s'agit en fait d'un véhicule de combat pour deux personnes : le pilote et le canonnier. L'Ordre du Serpent a conçu les Crapaciers pour les missions de reconnaissance lointaine, bien avant l'avènement des ornithoptères. Ces engins permirent notamment l'exploration du Yel. Cependant, leur prix élevé et leur usure trop rapide ont dissuadé les serpents de les construire en série. Leurs recherches se sont orientées vers les engins volants. Il en existe aujourd'hui moins d'une trentaine dont plusieurs sont aux mains des résistants de l'IRA, les dissidents de l'Eire.

La tourelle mobile est à ciel ouvert et couronne le Crapacier. Une ou deux lances-feu jumelées sont à la disposition du canonnier ayant la compétence d'arme appropriée. Un émetteur à ultrasons émet en permanence afin d'effrayer les bêtes sauvages rencontrées lors des explorations ou pour disloquer la cavalerie adverse en cas de conflit terrestre. La compétence Piloter [Engin Terrestre] est recommandée. Il n'existe que deux vitesses (trot de cheval et galop très rapide). La première est adaptée aux manoeuvres urgentes ou d'évitements des obstacles et permet de faire des bonds de quinze mètres pour une élévation de trois mètres. En seconde, les manoeuvres sont dangereuses, mais autorisent des sauts de trente mètres pour une élévation de six mètres. Un Crapacier a 75 points de vie et une armure de 9 points. Ni le pilote ni le canonnier ne sont protégés par le blindage du véhicule.

Défauts

Spécial : En première vitesse, les vérins qui servent d'amortisseurs autorisent un arrêt brutal (par exemple pour éviter un obstacle). En seconde vitesse, un arrêt brutal nécessite un jet de Piloter et un jet de Dextérité réussis, ou le Crapacier se renverse.

Spécifications Techniques

Nécessite un Moteur à Combustion Interne (même source d'énergie que les ornithoptères ; un Crapacier explose avec un étrange bruit sec lorsqu'il est détruit) pour une autonomie de 1100 km. Réalisation Mécanique de COMP 7, dépendant d'un Secret Technologique connu des savants granbretons. TAI 90.

Draisienne

Description

C'est un ancien instrument de locomotion que les érudits spanyars ont remis au goût du jour et dont la noblesse s'est entichée. Basiquement, il s'agit d'une bicyclette rustique, tout en bois et au confort douteux, mû par l'action alternative des pieds sur le sol. Son nom étrange lui vient de celui de son inventeur, né quelques siècles avant l'âge d'or.



Défauts

Aucun. La vitesse ne permet même pas de dépasser un cheval au trot.

Spécifications Techniques

Réalisation Mécanique de COMP 2, dépendant d'un Secret Technologique se démocratisant dans l'Empire du Milieu. TAI 7.

Ecran-Lointain

Description

Il s'agit d'une paire de jumelles fonctionnant selon un système électromagnétique. Un Ecran-Lointain peut magnifier une image jusqu'à 20 fois, conférant à la vision une portée considérable et améliorant le score de Chercher de l'utilisateur de 40 %. L'utilisateur d'un Ecran-Lointain commande à volonté l'activation de ses propriétés grâce à un interrupteur de courant placé sur l'objet.

Défauts

Effets Secondaires : Plusieurs rounds consécutifs d'observation à travers un Ecran-Lointain produisent chez l'utilisateur des nausées et des vertiges. A chaque round, il doit réussir un jet de CON x5 ou subir un malus de 5 % dans tous ses scores de compétences dans la minute qui suit. Le grand air et la fraîcheur aident à la récupération.

Spécifications Techniques

Nécessite un Accumulateur, incorporé à l'objet, pour une autonomie de 30 minutes. Réalisation Energétique de COMP 4, dépendant d'un Secret Technologique inconnu. TAI 1.

Heaume Sensoriel

Description

Le Heaume Sensoriel se présente comme un casque fermé, semblable à celui des armures de plaques. Deux demi-globes métalliques ornent cependant chaque côté du casque. Une fine toile d'aluminium, doublée de soie, couvre son intérieur. Le casque abrite un fin système électrique d'amplification sonore. Le porteur du casque gagne ainsi un bonus de 30 % à son score en Ecouter. Lorsqu'il est porté, le Heaume Sensoriel n'offre aucune protection en termes de points d'armure et n'entrave pas les chances de réussite de l'utilisateur dans une compétence générale. Considérez toujours les colonnes Sans Heaume de la Table des Armures. Bien sûr, le Heaume Sensoriel est incompatible avec le port d'un heaume normal. L'utilisateur d'un Heaume Sensoriel commande à volonté l'activation de ses propriétés grâce à un interrupteur de courant placé sur la source d'énergie.

Défauts

Pollution Sonore : A chaque quart d'heure d'utilisation, le système d'amplification du Heaume Sensoriel a 30 % de chance de s'emballer. Il en résulte une nuisance sonore insupportable par l'utilisateur de l'objet. Celui-ci est automatiquement étourdi pendant 1D6 rounds, puis sort de cet état normalement par des jets de caractéristiques (consultez le point de règles sur l'Etourdissement).

Spécifications Techniques

Nécessite un Accumulateur, fixé dans le dos ou à la ceinture, pour une autonomie de 60 minutes. Réalisation Energétique de COMP 3, dépendant d'un Secret Technologique inconnu. TAI 1.

Lamecarlates

Description

Ce sont des armes blanches faites dans un alliage titanechrome, qui permet la réalisation d'armes très légères, très dures et coupantes. Elles ont une capacité de Perce-Armure de trois points, ainsi que le double des points de Structure. Elles tiennent leur nom de leurs chatoyants reflets rouges.

Défauts

Fragilité : L'alliage des Lamecarlates est sensible aux basses températures. En dessous de 10 °C, elles n'ont que la moitié des points de Structure d'une arme normale et se brisent automatiquement en cas de maladresse, sans espoir de réparation. Si la température est inférieure à -10 °C, l'alliage se réduit en cendres cuivrées.

Spécifications Techniques

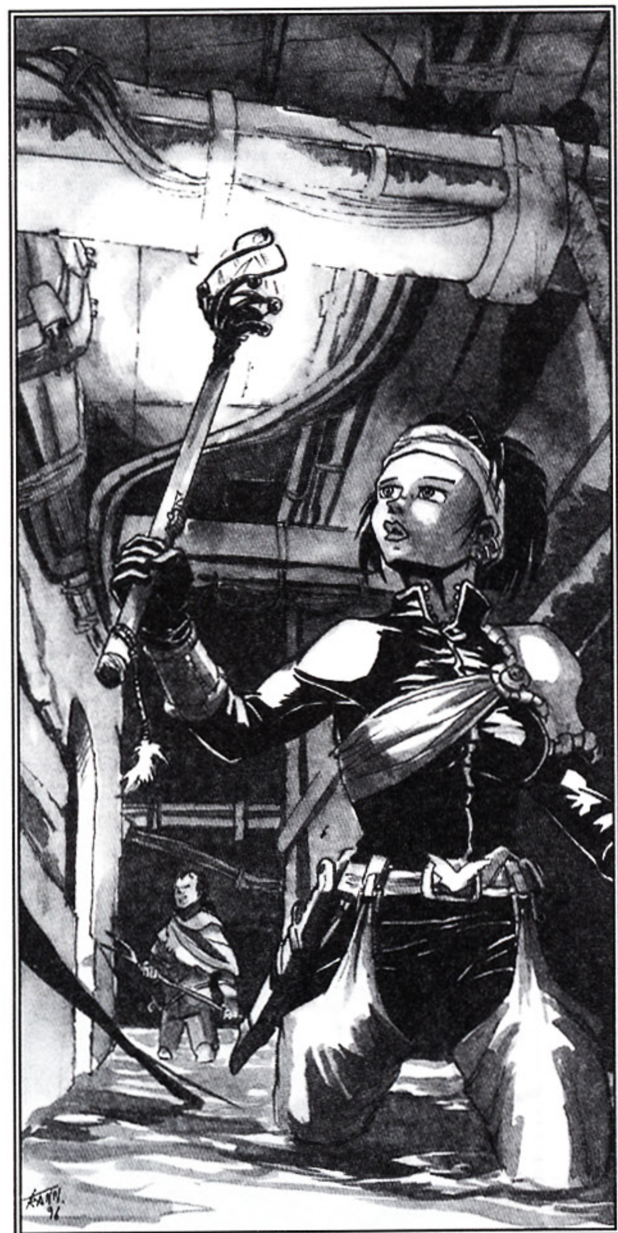
Réalisation Mécanique et Alchimique de COMP 4, dépendant d'un Secret Technologique inconnu. L'artisanat [Forgeron] à 101 % est pré-requis. TAI selon arme (courte=1, moyenne=2, longue=3).

Lance-Grappin

Description

Cet objet ressemble à une arme de tir archaïque de la taille d'un gros fusil. Il permet de lancer un grappin à plus de 50 mètres, grâce à une cartouche de gaz. La compétence de maniement du Lance-Grappin entre dans la catégorie des armes à feu (Pistolet, Revolver, Fusil, Mousquet, Lance-Billes, etc.). N'oubliez pas de considérer les points de règles Tirer vers le Haut et Tir Ajusté. Un jet de Chance est nécessaire pour que le grappin s'accroche comme prévu. Utilisé contre une cible, le projectile provoque 1D4+2+2D6 points de dégâts.





Défauts

Spécial : L'explosion de la cartouche de gaz a 10 % de chance de se propager hors de la culasse renforcée et de provoquer 1D6 points de dégâts dans un rayon de 1 mètre. Bien entendu, le projectile manque sa cible.

Spécifications Techniques

Nécessite une cartouche de gaz par utilisation. Réalisation Mécanique de COMP 4, dépendant du Secret Technologique Lance-Billes. TAI 4. Les mariniers ont développé des balistes et des lance-harpons basés sur ce principe.

Lumière d'Etoile

Description

Cet appareil est constitué par un tube d'argent se terminant à une extrémité par des cristaux de roche qui se mettent à scintiller lorsqu'ils sont traversés par un courant électrique. La lumière est amplifiée et canalisée par un jeu de lentilles qui lui permet d'émettre un rayon lumineux jusqu'à cinquante mètres. L'utilisateur d'une Lumière d'Etoile commande à volonté l'activation de ses propriétés grâce à un interrupteur de courant placé sur l'objet.

Défauts

Fragile : Tout choc détruit l'agencement des lentilles. Dès lors, l'appareil éclaire moins bien qu'une bougie.

Spécifications Techniques

Nécessite une Pile ou un Accumulateur pour une autonomie de 120 minutes. Réalisation Energétique de COMP 3, dépendant d'un Secret Technologique inconnu. TAI 1.

Lunettes de Nuit

Description

Cet objet se présente sous la forme d'un épais bandeau de verre et de métal entourant la partie supérieure de la tête. L'amplification est telle que même dans la nuit la plus noire la vision est excellente. La lumière d'une torche peut suffire à aveugler l'utilisateur de ces Lunettes de Nuit s'il commet l'imprudence de la regarder en face. L'utilisateur de Lunettes de Nuit commande à volonté l'activation de ses propriétés grâce à un interrupteur de courant placé sur l'objet.

Défauts

Spécial : L'amplification lumineuse est telle que si une lumière s'allume à l'improviste ou que l'utilisateur pose le regard sur une source de lumière intense (une torche au moins), il doit opposer sa CON à une VIR variable (bougie=15, torche=20, lanterne et feu de camp=25, incendie=30, soleil=100) sur la Table de Résistance. Il reste aveuglé pour un nombre de rounds égal à sa marge d'échec. Même en cas de réussite, il subit les effets de l'étourdissement. Consultez les points de règles appropriés dans le chapitre Combat.

Spécifications Techniques

Nécessite un Accumulateur, incorporé à l'objet sous forme d'une micro-batterie, pour une autonomie de 20 minutes. Réalisation Energétique de COMP 5, dépendant d'un Secret Technologique inconnu. TAI 2.



Mange-Bruit

Description

Cet appareil se présente sous la forme d'une sphère d'argent munie d'un fin pommeau. Son utilisation permet de créer une sphère de silence total d'un diamètre de trois mètres. Durant l'âge d'or, cet appareil équipait les chambres à coucher. L'utilisateur d'un Mange-Bruit commande à volonté l'activation de ses propriétés grâce à un interrupteur de courant placé sur la source d'énergie.

Défauts

Aucun : Les communications orales sont impossibles dans la zone d'effet. Un garde a droit à un jet d'Intelligence pour se rendre compte qu'il ne perçoit plus aucun son.

Spécifications Techniques

Nécessite un Accumulateur, fixé à la ceinture, pour une autonomie de 20 minutes, ou un Générateur pour une utilisation continue. Réalisation Energétique de COMP 4, dépendant d'un Secret Technologique inconnu. TAI 1.

Mécarmure

Description

Il s'agit d'une armure métallique bénéficiant d'un alliage très proche de celui des Lamecarlates. Cet alliage possède une grande élasticité lui permettant d'absorber une importante quantité d'énergie cinétique. De plus, sa surface plane et très dure est dépourvue de défauts. Les armes blanches ne pouvant détériorer l'alliage, leurs coups ont tendance à glisser sur l'armure. Les Mécarmures sont toujours d'un noir profond, avec quelques reflets bleu électrique. Les armures de demi-plaques et de Plaques ne nécessitent pas de déterminer la valeur protectrice de l'armure. En effet, une Mécarmure protège toujours le maximum.

Défauts

Fragile : L'alliage des Mécarmures est sensible aux basses températures. En dessous de 10 °C, les Mécarmures protègent comme des armures classiques. Dans ces mêmes conditions, un individu réussissant à obtenir avec un D100 un score inférieur aux dégâts non parés qu'il inflige au porteur de la Mécarmure, celle-ci se brise sans espoir de réparation. Comme pour les Lamecarlates, si la température est inférieure à -10 °C, l'alliage se réduit en cendres bleutées.

Spécifications Techniques

Réalisation Mécanique et Alchimique de COMP 5, dépendant d'un Secret Technologique inconnu (le même que celui des Lamecarlates). L'artisanat [Forgeron] à 101 % est pré-requis. TAI 3D6.

Microbombe

Description

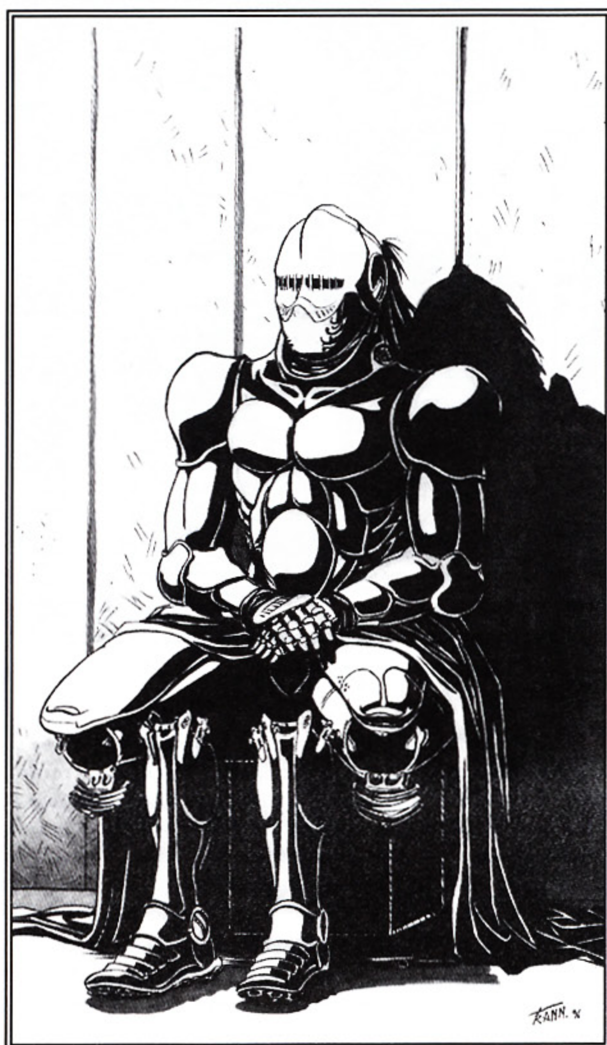
Ce redoutable engin de guerre est une sphère métallique d'environ 5 kg. Son explosion cause 10D6 points de dégâts dans un rayon de 10 mètres. La bombe possède un détonateur rudimentaire qui retarde l'explosion de 1D10 rounds...

Défauts

Spécial : Le système de mise à feu est assez frustre. Il y a 10 % de chance que la bombe refuse d'exploser.

Spécifications Techniques

Nécessite une Pile, incorporée à la Microbombe, pour la mise à feu. Réalisation Alchimique et Energétique de COMP 5, dépendant d'un Secret Technologique inconnu. TAI 3.



Mille Clefs

Description

Il s'agit du meilleur ami des cambrioleurs. C'est un assemblage de fines tiges métalliques, reliées à une extrémité par tout un ensemble de fins rouages et de touches. Son utilisation apporte un bonus de 30 % au score de compétence Crocheter.

Défauts

Fragile : Un choc, une maladresse dans l'utilisation de la compétence Crocheter, ou la malchance (5 % de chance par utilisation) peut provoquer la rupture de cet appareil délicat.

Spécifications Techniques

Réalisation Mécanique de COMP 2, dépendant d'un Secret Technologique peu commun mais pas inaccessible. TAI 1.

Octant

Description

Cet objet, une version abâtardie du sextant, permet de se repérer dans de vastes étendues privées de tout repère. L'Octant est un délicat instrument de cuivre et d'argent, où s'entrecroisent de nombreux disques et arcs de cercles. Permet d'améliorer son score d'Orientation de 20 %.

Défauts

Aucun : L'utilisation d'un Octant présuppose que l'utilisateur a déjà un score de 25 % au moins en Orientation pour tirer avantage de cet objet.

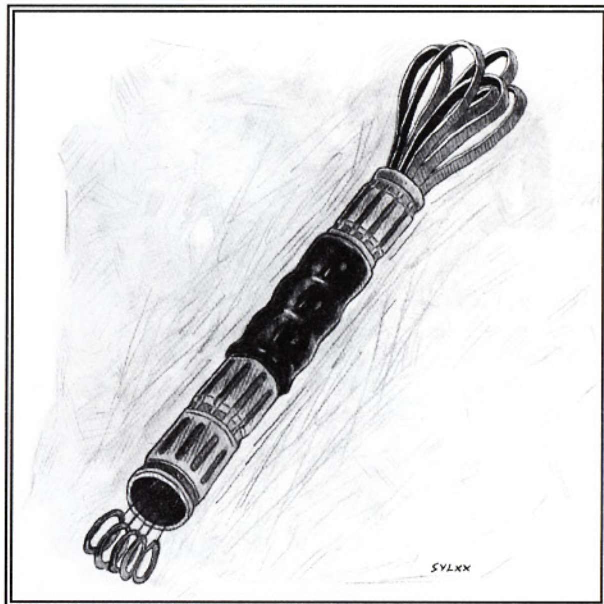
Spécifications Techniques

Réalisation Mécanique de COMP 2, dépendant d'un Secret Technologique classique. TAI 2.

Parachute

Description

Ce parachute se présente tel un long manteau de cuir à la coupe complexe et d'une corolle de toile plus classique accrochée par des élingues à un harnais de la combinaison. Des anneaux, des boucles et des bracelets permettent la fixation du manteau aux quatre membres pour son utilisation. L'air s'engouffre alors dans de multiples soufflets dont l'action combinée à la corolle ralentit la chute. Un utilisateur de ce type de parachute se jetant d'une hauteur peut parcourir une grande distance avant de toucher le sol. Pour chaque mètre d'altitude, il se déplace de 5 mètres. Un saut d'une tour de 30 mètres permet d'atterrir 150 mètres plus loin.



Défauts

Délicat : La corolle de toile est relativement fragile. Le choc provoqué au moment de l'ouverture a 10 % de chance de provoquer sa déchirure, auquel cas la chute est inévitable...

Spécifications Techniques

Réalisation Mécanique de COMP 2, dépendant d'un Secret Technologique inconnu. TAI 3D6.

Pisteur

Description

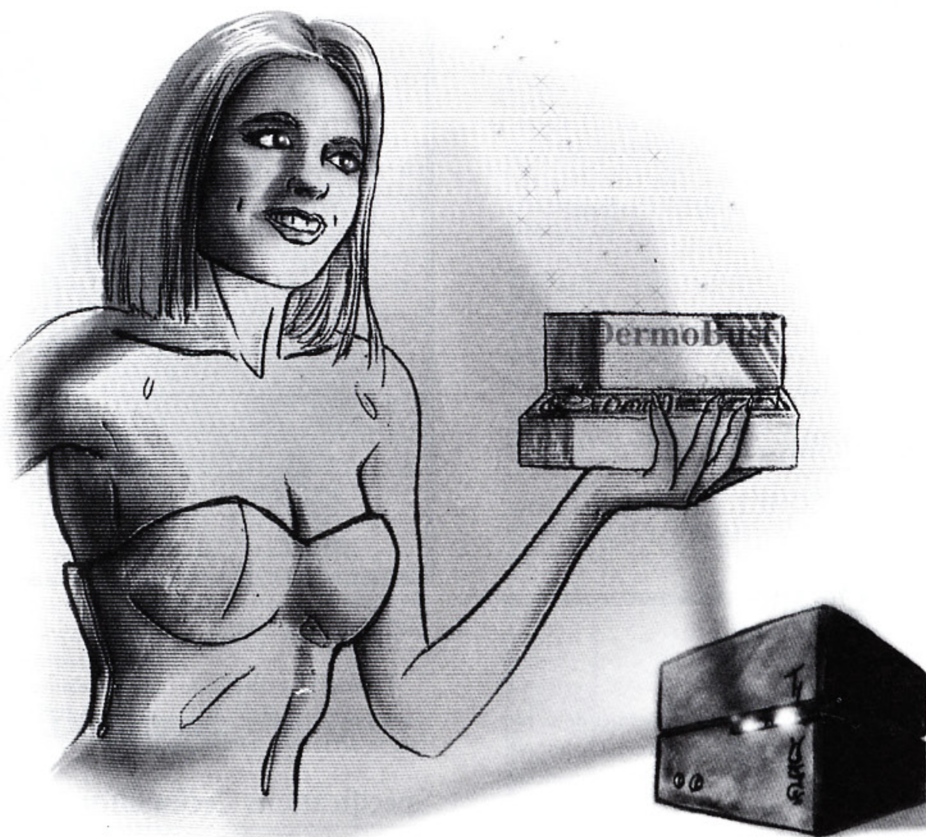
Cet appareil se présente comme une sphère bleutée qui émet une lumière invisible. Elle fait apparaître de façon lumineuse les traces de pas encore chaudes, ainsi que la plupart des sources de chaleur. L'opérateur peut augmenter de 30 % son score de Pister ou de Chercher pour déceler une embuscade ou une personne cachée. L'utilisateur d'un Pisteur commande à volonté l'activation de ses propriétés grâce à un interrupteur de courant placé sur la source d'énergie.

Défauts

Fragile : Tout choc peut détruire la sphère bleutée.

Spécifications Techniques

Nécessite un Accumulateur ou une Pile, fixé à la ceinture, pour une autonomie de 60 minutes de filature. Réalisation Energétique de COMP 4, dépendant d'un Secret Technologique inconnu. TAI 2.



Projecteur Holographique

Description

C'est une petite boîte carrée en cuivre. Elle contient une séquence visuelle enregistrée d'une durée d'une minute. Le projecteur peut reproduire parfaitement cette séquence dans le moindre détail, chaque couleur, chaque mouvement étant parfaitement restitué. Le projecteur a une portée de 12 mètres, et la séquence, en grandeur réelle, ne peut dépasser trois mètres cube. La séquence enregistrée est à déterminer par le maître de jeu. Il peut s'agir d'une scène de combat, d'un moment banal de la vie. Souvent, il s'agira d'un bref enregistrement d'un jeu télévisé ou d'un divertissement datant de l'âge d'or. L'utilisateur d'un Projecteur Holographique commande à volonté l'activation de ses propriétés grâce à un interrupteur de courant placé sur l'objet.

Défauts

Temps de Chauffe : L'appareil doit être sous tension pendant 1D6-1 rounds avant de projeter la séquence enregistrée. Sinon, il explose provoquant 2D6 points de dégâts dans un rayon de 6 mètres.

Spécifications Techniques

Nécessite une Pile ou un Accumulateur, incorporé à l'objet sous la forme d'une micro-batterie, par utilisation. Réalisation Energétique de COMP 8, dépendant d'un Secret Technologique inconnu. L'appareil ne fait que restituer les séquences. Il est incapable en l'état de les enregistrer. TAI 2.

Toile Caméléon

Description

C'est à l'origine une simple pièce de tissu de trois ou quatre mètres carrés. Une colonie d'organismes primitifs s'est développée dans sa trame jusqu'à y être incrustée. Elle a pour faculté naturelle d'adopter la couleur dominante de son environnement. Toute personne immobile masquée par cette toile augmente son score en Se Cacher de 40 %.

Défauts

Spécial. : La colonie meurt à l'automne pour renaître au printemps. Entre-temps, les propriétés de la Toile ne peuvent être exploitées.



Spécifications Techniques

Réalisation Biologique de COMP 3, dépendant du Secret Technologique Mutation [Caméléon]. TAI 5 (roulée ou pliée) si c'est une toile, 3D6 si c'est une tenue de camouflage.

Vibralame

Description

Un système électromagnétique fait vibrer une lame à haute fréquence. Ses cisaillements et la mise en résonance permettent à l'arme blanche de bénéficier d'une capacité de Perce-Armure de 4 points. L'utilisateur d'une Vibralame commande à volonté l'activation de cette propriété grâce à une gâchette placée sur le pommeau de l'arme.

Défauts

Environnement Hostile : Les vibrations de la lame rendent l'arme plus difficile à manier. Le score de compétence de l'utilisateur de la Vibralame subit une pénalité de 10 %.

Spécifications Techniques

Un Accumulateur, fixé à la ceinture, est nécessaire pour faire fonctionner l'arme, avec une autonomie de 15 rounds. Sans alimentation, fonctionne comme une arme normale. Réalisation Mécanique de COMP 4, dépendant d'un Secret Technologique inconnu. TAI selon arme blanche (courte=1, moyenne=2, longue=3).

Viseur

Description

Ce Viseur, bien que rudimentaire, permet à son utilisateur de mieux apprécier les distances et les angles de tir. Il offre la possibilité de s'adapter sur la plupart des armes de jet ou de tir. Enfin, il apporte un bonus de 10 % au score de compétence de son utilisateur.

Défauts

Délicat : l'objet étant assez fragile, tout choc reçu par l'arme fausse automatiquement le système de visée. La mise au point dure environ une heure. Elle est sanctionnée par un jet de Réparer/Concevoir.

Spécifications Techniques

Réalisation Mécanique de COMP 1, dépendant d'un Secret Technologique inconnu. Une compétence d'arme de jet ou de tir de 40 % au moins est pré-requise pour sa réalisation. TAI négligeable.

Voiture Mécanique

Description

Reprenant le principe de la Draisine, en l'améliorant remarquablement, les Voitures Mécaniques construites par les artisans de Sweiss ne sont plus dépendantes des voies ferrées, un volant de direction (de faible rayon de braquage) leur accordant une fière indépendance.

Deux individus sont toujours nécessaires pour actionner le levier qui entraîne les roues, mais un système d'amplification mécanique, constitué de rouages, de crémaillères et de ressorts permet d'atteindre la vitesse d'un cheval au galop, au prix de violents efforts.

Une partie de la Voiture Mécanique est aménagée à la façon d'un carrosse dans le but d'assurer le confort optimum de quatre passagers. Deux esclaves fournissent généralement la puissance musculaire nécessaire à la mise en mouvement du véhicule, tandis qu'un serviteur, dont la tache est de piloter, s'occupe de la direction et de la manette de frein.

Peu de place ayant été prévue pour des bagages et le réseau routier étant souvent inexistant ou en mauvais état, la Voiture Mécanique demeure un moyen de luxe permettant de voyager sur de courtes distances.

Les plus fortunés des nobles de l'Europe Occidentale s'enorgueillissent de posséder de tels engins de locomotion. Certains organisent même des courses excitantes, allant jusqu'à recruter la main d'oeuvre nécessaire parmi de robustes esclaves, voire même des mutants. La compétence Piloter [Véhicule Terrestre] s'avère indispensable.

Une Voiture Mécanique dispose de 50 points de vie et de 3 points d'armure. Ni les passagers ni les membres de l'équipage ne bénéficient de protection quelconque.

Défauts

Environnement Hostile : Ces Voitures Mécaniques ont besoin d'une route pavée, même pauvrement, ou d'une piste dépourvue de boue. En effet, la Voiture Mécanique s'enlise avec beaucoup de facilité et peine énormément dans les pentes. Le conducteur subit une pénalité de 20 % à son score de Piloter en cas de boue, de pente ou d'absence de route, chacune de ces pénalités étant cumulative.

Spécifications Techniques

Réalisation Mécanique de COMP 4, dépendant d'un Secret Technologique inconnu. La connaissance des Secrets Technologiques Draisine et Mécanisme à Ressort est pré-requise. TAI 60. Les savants de Granbretanne motoriseront ce type de véhicules pendant le règne de la Reine Flana, provoquant l'essor des transports routiers et la restauration des voies de communication en ruines.







La Saga du Champion Eternel

L'oeuvre majeure de Michael Moorcock, commencée avec l'écriture d'Elric le Nécromancien, est très certainement la Saga du Champion Eternel, où l'écrivain réinvente le mythe du héros (ou de l'anti-héros) et brise le manichéisme traditionnel. De nombreux autres romans sont venus compléter cette saga. Ainsi, Corum le Prince à la Robe Ecarlate, Erekosë et le Duc Dorian Hawkmoon von Köln firent leur apparition, souvent dans les aventures d'Elric, puis dans leurs sagas respectives.

Tous ces héros connurent une fin tragique, à l'exception de Hawkmoon. Elric et Corum étaient les derniers de leurs races proto-humaines et n'avaient plus leur place dans le Multivers. Leur décès marqua le commencement d'un nouvel âge : celui de l'Homme. Quant à Erekosë, il mourut en faisant à l'humanité son plus beau cadeau. Avec l'aide de Hawkmoon, il détruisit les derniers grands objets magiques de l'univers, libérant ainsi à jamais l'homme des pernicieuses influences surnaturelles.

La Malédiction du Champion Eternel

Chacun des plans du Million de Sphères possède sa propre incarnation du Champion Eternel. Ce héros surnaturel est, sciemment ou non, le gardien de l'Equilibre Cosmique. Chaque incarnation du Champion Eternel est déchirée par le doute, la peur et bien souvent la culpabilité. Il ou elle peut chercher un être supérieur qui contrôle les fantastiques dieux de la Loi et du Chaos. Il se souvient parfois de ses autres incarnations, mais c'est rarement le cas, car même Erekosë, l'avatar synthétique du Champion Eternel, n'en entrevoit que des bribes au cours de rêves agités. Enfin, s'il peut sembler travailler pour la Loi ou le Chaos à un moment donné, la Balance Cosmique reste son seul véritable maître.

Le Champion ne prend conscience de sa véritable identité que lorsque les épreuves qu'il affronte lui donnent le besoin de croire en une entité, à laquelle même les Seigneurs d'En Haut seraient subordonnés. Chaque incarnation du Champion Eternel apporte une brique supplémentaire dans la fondation des objectifs de la Balance Cosmique. Si ces objectifs restent obscurs tout au long des différentes sagas, il apparaît finalement que les tragédies et les douleurs du Champion Eternel conduisent à un nouvel univers où l'humanité est définitivement débarrassée de toute influence surnaturelle, la laissant libre d'évoluer au gré de ses propres décisions.

Le Champion est rarement solitaire. Souvent un autre être éternellement réincarné l'aide ou l'accompagne. Le Compagnon est généralement un dandy plein d'entrain et superstitieux. Il est lui même un grand guerrier et peut posséder des rudiments de magie ou de science. Ses éternelles réincarnations sont moins pénibles que celles du Champion, aussi le Compagnon a-t-il conséquemment un fardeau moins lourd à porter. A l'instar de Jhary-a-Conel, il se souvient parfois de vies passées ou futures, mais il est souvent aussi ignorant de sa nature que le Champion lui-même. Le destin du Compagnon est plus simple, son but étant d'assister et de conseiller le Champion. Même s'il meurt souvent par la faute de ce dernier, il est toutefois le seul véritable ami du Champion.

Le Champion Eternel est fréquemment en quête de son amour réincarné, même s'il lui arrive d'en rencontrer deux. Dans ce cas (comme Rhalina et Medhbh pour Corum, ou Cymoril et Zarozinia pour Elric), le second n'apparaît qu'à la perte du premier. La destinée de l'Amante est d'encourager et de réconforter le Champion. A l'instar du Compagnon, sa fin est souvent tragique.

Enfin, dernier intervenant dans le cycle infini du Champion Eternel est l' Adversaire farouche. Le prince Gaynor le Damné et le baron Meliadus n'en sont que deux exemples. Son apparition systématique dans le cycle des réincarnations est-elle voulue par la Balance Cosmique, aux yeux de laquelle les actions du Champion ne peuvent progresser qu'à travers la douleur et l'adversité, ou bien est-elle le fait de quelque autre mystérieuse conscience s'opposant ses plans ?

Les Objets de Pouvoir

Il s'agit de ces mystérieux artefacts doués d'une conscience propre et qui, d'une manière ou d'une autre, furent toujours au centre des conflits opposant la Loi et le Chaos, forces primitives du Multivers. Parmi ces objets, on retrouve le Bâton Runique et l'Epée Noire, qui furent créés aux origines de ce cycle, après la dernière Conjonction du Million de Sphères. L'épée fut forgée pour servir le Chaos, le bâton la Balance, et d'autres objets qui n'existent plus, la Loi.

Même si les artisans surnaturels qui les ont forgés, les Anciens, étaient éloignés des hommes, ils voyaient l'humanité comme le seul avenir viable de ce cycle. Afin de mieux contrôler le Chaos beaucoup trop puissant, ils avaient pour dessein de le combattre par le Chaos. Ils forgèrent donc deux épées et requirent un démon pour les habiter et les doter d'un pouvoir inégalé. Ils trouvèrent rapidement un esprit chaotique volontaire, qui accepta d'occuper de façon irréversible les deux épées. Mais lorsque l'une d'elles fut détruite, l'Esprit Noir occupa tout entier celle restante.

Les Anciens comprirent bien trop tard les motivations du démon qu'ils avaient sollicité. Tout au long des âges, il allait devenir une des constantes du Multivers, laissant s'écouler les différents cycles d'existence, jusqu'à accumuler et conserver pour lui, grâce aux services qu'il rendrait à l'humanité, le pouvoir qui lui permettrait de devenir une entité ultime.





Pour réparer leur faute, les forgerons fabriquèrent le Bâton Runique et sollicitèrent cette fois l'esprit jumeau du démon, opposé à ses plans, pour qu'il imprègne l'objet de sa bénédiction. Puis ils créèrent le Joyau Noir, qui devait devenir la prison censée contenir l'Esprit Noir une fois l'épée détruite.

Enfin, la Balance Cosmique fut le dernier grand objet créé par les Anciens avant qu'ils ne disparaissent. Symbole d'équilibre entre Loi et Chaos et disposant d'un pouvoir qui lui était propre, elle avait pour tâche de faire régner l'ordre entre les deux factions divines antagonistes, afin que l'ère de l'humanité commence.

Pour atteindre cet objectif, la Balance Cosmique éveilla le Champion Eternel, lequel perçut malheureusement sa noble mission comme une malédiction. Elle activa également l'éveil du Compagnon et de l'Amante Eternels, afin de soulager les tourments du Champion. Elle fit enfin de Tanelorn, la patrie d'origine supposée des artisans inhumains, le dernier havre de paix où le Champion pourrait profiter de l'amour et l'amitié de ses amis, oubliant temporairement les conflits opposant les Seigneurs d'En Haut.

La Saga d'Hawkmoon

La légende de Dorian Hawkmoon a été contée en sept livres, les quatre premiers comprenant La Saga des Runes (*le Joyau Noir, l'Amulette du Dieu Fou, l'Epée de l'Aurore et le Bâton Runique*), et les trois derniers les Chroniques du Château Airain (*le Comte Airain, le Champion de Garathorm, la Quête de Tanelorn*).

Ce qui suit est un résumé des aventures de Hawkmoon. Il ne peut en aucun cas se substituer à la lecture des romans.

La Saga des Runes

Le Joyau Noir présente la toile de fond des événements futurs décrits dans les six livres suivants. Sa lecture est indispensable à la pleine exploitation du présent jeu de rôle. Le comte Airain, seigneur Gardian de la Kamarg, reçoit en sa demeure, le château Airain, la visite du baron Meliadus de Kroiden. Celui-ci recherche le concours du comte alors que la Granbretanne se prépare à se lancer dans les dernières étapes de la conquête de l'Europe. Airain, fatigué des guerres aberrantes qui ont ravagé le continent depuis plusieurs décennies, entrevoit la Granbretanne comme une force unificatrice et reste aveugle à sa cruauté. Mais, bien que demeurant favorable aux propositions de Meliadus, Airain n'a aucune intention de prendre parti pour ou contre le Ténébreux Empire.

Il perd son libre arbitre lorsque Meliadus, devenu obsédé par la beauté de Yisselda, la fille du comte, tente de la kidnapper. Noblegent, le plus vieil ami du comte et sage conseiller, protège Yisselda mais est blessé durant le sauvetage. Excédé, le comte défait Meliadus dans un duel et le chasse de Kamarg. Ne supportant pas cette humiliation, Meliadus jure sur le Bâton Runique de détruire la Kamarg et de prendre pour épouse Yisselda.

Après une rébellion contre les forces granbretonnes, le duc Dorian Hawkmoon von Köln est capturé et conduit à Londra pour y subir les conséquences des ses actes. Etrangement, il n'est ni torturé, ni exécuté. Au contraire, il retrouve le baron Meliadus qui lui apprend qu'il a été choisi pour accomplir une mission particulière. Anéanti par sa défaite et totalement apathique, Hawkmoon accepte. Remis aux mains des sorciers-savants de Granbretanne, un joyau noir est enchâssé dans son front. Ce joyau a une double fonction puisqu'il permet à Meliadus de surveiller les progrès de la mission et constitue une assurance. En effet, si Hawkmoon devait trahir la Granbretanne, le joyau lui dévorerait l'esprit, le transformant en une épave débile. Les ordres sont simples : gagner la sympathie du comte Airain en se présentant comme une victime du Ténébreux Empire et s'emparer de sa fille.

Voyageant jusqu'en Kamarg, Hawkmoon aperçoit comme dans un rêve un étrange guerrier vêtu d'une armure d'or et de jais. Cette vision le perturbe, mais il poursuit sa route et rejoint bientôt le château Airain. Il y est accueilli par le comte Airain, Noblegent et Yisselda. La nuit même, Hawkmoon voit de nouveau le guerrier d'or et de jais, mais il ne comprend pas davantage la signification de la vision.

Lors d'un banquet donné en son honneur, Hawkmoon est soumis à une étrange poésie élaborée par Noblegent. Le poème cache en fait un arcane qui permet à Noblegent et au comte Airain d'examiner l'esprit d'Hawkmoon et de découvrir la véritable raison de sa visite. Réalisant qu'il est l'agent de Meliadus, le comte Airain se prépare à le tuer mais comprend que la mission d'Hawkmoon lui répugne. Il lui laisse donc la vie et lui accorde le bénéfice du doute. Le comte Airain et Noblegent parviennent finalement à emprisonner temporairement le pouvoir du joyau noir. Hawkmoon retrouve ses esprits et prend le parti du comte.

Son lien avec Hawkmoon rompu, Meliadus marche avec ses armées contre la Kamarg. Habitué aux stratégies du baron, c'est Hawkmoon qui dirige une force de guérilla contre les troupes du Ténébreux Empire, les attirant loin de la Kamarg et leur causant de nombreuses pertes physiques et morales. Finalement, les armées affaiblies de Meliadus parviennent jusqu'à la ligne défensive des tours protégeant Aigues Mortes. Les armées adverses se rencontrent. Durant la bataille, Hawkmoon tue Asrovak Mikosevaar. Grâce aux armes étranges du comte Airain, la Granbretanne est repoussée hors de Kamarg et doit reconnaître sa défaite.

Pendant ce temps, Hawkmoon et Yisselda tombent amoureux et se fiancent. Mais ils ne peuvent encore goûter à la paix. Hawkmoon doit d'abord se débarrasser de son joyau et il apprend que seul un sorcier appelé Malagigi est capable de l'aider. Hawkmoon prend un des flamants géants de Kamarg et s'envole vers l'est, vers la Perse.

En traversant les Montagnes Bulgares, la monture volante d'Hawkmoon est abattue par Oladahn, un métis né des amours d'un sorcier humain et d'une géante. Rejeté par les deux races et ayant prouvé sa débrouillardise, Oladahn et Hawkmoon deviennent amis et font route ensemble vers la Perse. Leurs errances les mettent bientôt en contact avec la caravane d'Agonosvos, un





nom semblant familier à Hawkmoon puisque le sorcier résida un temps à Köln. Agonosvos les intègrent dans son cirque de monstres, mais se révèle plus tard être un traître. Agonosvos capture Hawkmoon, mais Oladahn parvient à le sauver. S'enfuyant de la caravane avec l'aide de l'un des esclaves mutants d'Agonosvos, Hawkmoon parvient à défaire le germain fou et poursuit son chemin avec Oladahn.

Débarquant en Turkia, Hawkmoon et Oladahn sont attaqués par des Masques de Loup. En effet, le Ténébreux Empire a établi sa domination aussi loin dans l'est et a été averti par Agonosvos de l'arrivée d'Hawkmoon. Encerclés et débordés, Hawkmoon et son ami sont sauvés in extremis par le guerrier d'or et de jais. C'est la première fois que l'étrange individu vient directement en aide à Hawkmoon. Les deux amis apprennent qu'ils doivent se rendre à Hamadan, la cité où la reine Frawbra a été déposée par son frère Nahak. Nahak est un pion de la Granbretanne. Hawkmoon et Oladahn, accompagnés par le guerrier d'or et de jais, partent secourir la reine persane. Malagigi, que les deux héros localisent à Hamadan, refuse de retirer le joyau du front d'Hawkmoon tant que la Granbretanne n'aura pas été chassée de la ville. Lors d'une lutte contre d'étranges créatures ressemblant à des chauves-souris et les Masques de Loup de la Granbretanne, Hawkmoon sent que le joyau noir reprend lentement vie. Il parvient à contenir son pouvoir maléfique grâce au heaume pris à Agonosvos, sachant que cette solution n'est que très provisoire. Meliadus, qui poursuit Hawkmoon depuis la Kamarg, combat le duc de Köln sur la place du marché de Hamadan. Les deux guerriers s'épuisent dans leur duel, et bien que Hawkmoon soit pratiquement défait, Meliadus perd connaissance avant de porter le coup fatal. Hawkmoon est emporté jusqu'au laboratoire de Malagigi où le sorcier rend le joyau inoffensif. Cependant, Hawkmoon décide de le conserver sur son front comme symbole de sa haine contre le Ténébreux Empire. L'usurpateur déposé et Frawbra de nouveau sur son trône, Hawkmoon et Oladahn commencent le long trajet de retour vers la Kamarg.

Le Dieu Fou voit Hawkmoon et Oladahn perdus dans le désert syrien, cherchant à atteindre le port de Tarabulus et à prendre un navire pour la Kamarg. Assoiffés et désespérés, les deux héros gagnent la ville fantôme de Soryandum, autrefois un haut lieu d'une civilisation très avancée avant les événements du Tragique Millénaire. Cependant, les troupes du Ténébreux Empire sont déjà présentes, explorant Soryandum en vue d'y bâtir un ornithodrome.

Les guerriers granbretons, dirigés par l'astucieux hypocondriaque Huillam D'Averc, capturent Hawkmoon et Oladahn. Les deux hommes sont sauvés par le mystérieux peuple des ombres qui habitait Soryandum avant sa chute. Ce peuple demande l'aide d'Hawkmoon afin de récupérer un appareil qui projettera Soryandum dans un autre plan d'existence, sans quoi la cité périra entre les mains granbretonnes. Hawkmoon et Oladahn pillent les entrepôts secrets du peuple des ombres, où sont remisées des machines d'une haute technicité dont les deux appareils recherchés par le duc de Köln. Ils parviennent à survivre aux assauts du meurtrier gardien mécanique qui les poursuit jusque dans la ville.

Pendant que les Granbretons sont occupés à combattre la bête mécanique, le peuple des ombres transporte Soryandum dans un autre plan, laissant le deuxième appareil à Hawkmoon, lui expliquant qu'il l'aidera à sauver la Kamarg des ambitions de la Granbretanne. Laissant D'Averc et ses Masques de Bête combattre la créature de métal, Hawkmoon et Oladahn remontent l'Euphrate jusqu'en Turkia, où ils rejoignent à Birachek une caravane marchande faisant route vers la Mer Noire.

C'est dans un petit navire marchand, la Sémillante, que Hawkmoon et Oladahn font voile vers la Crimiée. Bientôt, le duc de Köln remarque un frêle radeau en difficulté et entreprend le sauvetage de ses occupants. A sa grande surprise, les occupants du radeau sont Huillam D'Averc et deux de ses soldats à Masques de Sanglier. D'Averc tue ses compagnons en les poussant à la mer, avant qu'Hawkmoon ne finisse par le sauver. Sa gratitude ne semble avoir d'égale que sa santé toujours plus défaillante.

Plus tard, la Sémillante est attaquée par un navire portant les insignes du Dieu Fou. Défaisant son équipage rendu hystérique et dément par l'effet d'ube drogue, Hawkmoon découvre un anneau dans le butin du navire, qu'il identifie comme ayant appartenu à Yisselda. L'un des marins du vaisseau pirate, fait prisonnier et dont la folie cesse enfin, rapporte ce qu'il sait. Après avoir vendu le trésor trouvé à bord du bateau du Dieu Fou, Hawkmoon, Oladahn et D'Averc conservent le vaisseau et font voile vers Kerch afin d'y trouver le véritable capitaine du navire. Shagarov leur apprend alors que toutes les jolies femmes capturées sont envoyées au Dieu Fou. Désespéré par le sort qui semble s'être abattu sur Yisselda, Hawkmoon et ses amis font route vers les plages de Crimiée pour y rencontrer le guerrier d'or et de jais. Celui-ci révèle que la source du pouvoir du Dieu Fou, une amulette aux pouvoirs étranges, appartient de droit à Hawkmoon et que seul lui a le droit de la porter. Le jeune duc se montre sceptique et décide d'ignorer les affirmations du guerrier concernant son allégeance au Bâton Runique. Mû par son amour pour Yisselda, il franchit avec ses amis le Pont de Vie et se rend au château du Dieu Fou.

Après une lutte amère contre un groupe de femmes démentes, maintenues sous l'influence du pouvoir du Dieu Fou, les compagnons atteignent la salle du trône du Dieu Fou. Celui-ci se révèle être un pauvre hère aliéné par les pouvoirs de l'amulette. Yisselda, contrôlée par son pouvoir, essaie d'attenter à la vie de Hawkmoon, mais une fois le Dieu Fou mort, elle retrouve ses esprits. Le guerrier d'or et de jais donne l'amulette à Hawkmoon, prend l'appareil donné par le peuple des ombres et disparaît, provoquant la défiance d'Hawkmoon à son égard. Les compagnons s'emparent d'un chariot et cherchent à fuir une troupe granbretonne constituée de Masques de Morse. Hawkmoon les écarte en lâchant sur eux les jaguars de guerre tractant son véhicule. Les compagnons poursuivent leur voyage à pied.

De repos dans une simple taverne, le quatuor sauve une jeune femme de l'appétit lubrique d'un petit groupe de masques de Sangliers et s'empare de leurs heaumes pour voyager en sécurité dans cette région d'Europe orientale, déjà aux





mains des Seigneurs Ténébreux. Cependant, après avoir traversé la Tchekia et s'être fait prendre au milieu d'une armée granbretonne, Hawkmoon, Yisselda et Oladahn semblent trahis par D'Averc qui révèle leur identité au baron Meliadus. Mis aux fers et humiliés, les compagnons sont ramenés en Kamarg pour assister à l'assaut final de l'armée granbretonne entière. Hawkmoon apprend que le comte Airain est alité, perdant rapidement tout goût à la vie depuis que Yisselda et Hawkmoon ont disparu. D'Averc libère les compagnons des griffes de Meliadus, leur révélant que leur emprisonnement faisait parti de son plan pour les ramener indemnes en Kamarg. Profitant de déguisements, les quatre amis traversent les lignes granbretonnes et rejoignent la petite troupe protégeant Aigues Mortes. L'apparition de Hawkmoon et Yisselda remet le comte Airain sur pieds.

Les défenseurs de la Kamarg combattent longuement et durement l'assaut de l'armée granbretonne et la possession de l'amulette du Dieu Fou contribue à la stature héroïque d'Hawkmoon. Malheureusement, les tours de la Kamarg s'écroulent l'une après l'autre devant l'armement supérieur de la Granbretanne et bientôt tout semble perdu pour les héros.

Encore une fois, le guerrier d'or et de jais apparaît au moment où tout espoir semble perdu. Il rapporte avec lui l'appareil du peuple des ombres de Soryandum. Alors que l'armée granbretonne se prépare à achever la Kamarg presque vaincue, ils activent l'appareil à l'intérieur du château du comte Airain. La Kamarg est transportée dans une proche dimension, sur une terre pratiquement identique mais paisible. Une fois de plus, Meliadus se voit refuser sa vengeance et devient de plus en plus obsédé par sa soif de destruction.

L'Epée de l'Aurore débute avec l'exploration par Hawkmoon des marais mystérieux de cette autre Kamarg où ils ont fui. Il y rencontre un étranger, se cachant dans les roseaux et portant un masque de cuir. L'étranger est en fait Elvereza Tozer, un fameux dramaturge de Granbretanne. Le guerrier d'or et de jais fait une nouvelle apparition au château Airain, annonçant qu'Elvereza Tozer est en possession d'un anneau doué de propriétés interdimensionnelles, conçu par un savant-sorcier du Yel. Hawkmoon et D'Averc décident de retourner sur leur véritable monde afin d'y trouver le concepteur de l'anneau, Mygan. Le guerrier d'or et de jais fournit aux deux héros un anneau identique, leur permettant de franchir les dimensions avec la même facilité que Tozer.

Pendant ce temps, à Londra, le baron Meliadus découvre que le roi-empereur Huon s'inquiète de son désir obsessionnel de détruire la Kamarg et le somme d'accueillir deux émissaires venus de la mystérieuse terre d'Asiacommunista. Huon veut que Meliadus leur fasse révéler les forces et faiblesses de l'Asiacommunista, en vue d'une prochaine conquête. Les émissaires sont bien plus grands que la plupart des Granbretons et conservent leurs visages cachés derrière des masques plus étranges encore que ceux des ordres de bêtes. Ils sont présentés à Meliadus lors d'un grand bal donné en leur honneur. Cependant, ils se retirent de bonne heure, ne laissant à Meliadus que peu d'opportunité de découvrir des secrets orientaux.

Le lendemain, Meliadus rend visite à Taragorm dans son Palais du Temps. Taragorm mène des expérimentations diverses sur le temps et Meliadus entrevoit une possibilité d'utiliser ces connaissances pour localiser la Kamarg. Son obsession croît de jour en jour et le grand connétable du Loup, obnubilé par le moyen de retrouver et de détruire Hawkmoon, néglige peu à peu ses invités asiatiques. Il ignore bien sûr que ce sont en vérité Hawkmoon et D'Averc qui se cachent sous les masques asiacommunistains. Les deux héros sont démasqués par la comtesse Flana qui se glisse de nuit dans leurs chambres pour y découvrir les ennemis les plus haïs de Granbretanne. Mais elle se découvre une étrange affection pour ce débauché de D'Averc, les sentiments étant réciproques. Elle les aide alors à fuir Londra, laissant Meliadus encore plus dégradé aux yeux du roi-empereur Huon. Dès lors, Meliadus ne vivra que pour sa vengeance.

Hawkmoon et D'Averc atteignent la province dévastée du Yel et, après avoir combattu de féroces créatures mutantes, découvrent la cité désolée de Halapandur qui, avant le Tragique Millénaire, était un grand centre de recherche scientifique. Mais Meliadus est sur leurs talons avec un contingent de Masques de Loup. Hawkmoon et D'Averc sont bientôt capturés après avoir découvert le repaire de Mygan. Les deux hommes échappent néanmoins à la vengeance du baron grâce à l'intervention de Mygan. Utilisant leurs anneaux de transports interdimensionnels, ils sont téléportés en Amarekh. Mygan périt des blessures endurées lors du combat contre les Masques de Loup, mais révèle néanmoins à Hawkmoon qu'il lui faut découvrir l'Epée de l'Aurore, un autre étrange et puissant objet lié à son destin.

Les deux héros croisent alors un étrange véhicule en forme de sphère. Son occupant, Zhenak-Teng, appartient à une culture technologiquement supérieure qui s'est réfugiée sous terre, pour échapper aux assauts des immondes charkis, monstres créés par Shenatar-von-Krensai, un savant d'Amarekh. Les charkis se nourrissent de la force vitale des humains et attaquent finalement le peuple de Zhenak-Teng. Hawkmoon et D'Averc s'échappent de justesse et gagnent leur salut dans le véhicule-sphère. Atteignant la rivière Sayou, les héros suivent son cours vers le sud, en quête de Narleen, où les attend l'Epée de l'Aurore.

A Londra, Meliadus accomplit de nouveau la longue cérémonie d'introduction auprès du globe trône de Huon, pour se faire reprocher sévèrement son incompétence et la fuite d'Hawkmoon. Des idées de rébellion naissent dans l'esprit retors du baron et il commence à orchestrer la chute du roi-empereur et la prise du contrôle de Londra.

Hawkmoon et D'Averc sont capturés par un navire pirate croisant sur la rivière Sayou. Dans une tentative désespérée de fuite, ils capturent le capitaine Valjon et le retiennent prisonnier quelques instants. Malheureusement, ils succombent à l'adversité et il faut l'intervention d'un autre navire, dirigé par Pahl Bewchard, pour sauver les héros. Hawkmoon et D'Averc naviguent avec Bewchard jusqu'à Narleen, où ils apprennent que les pirates ont leur base dans la citadelle de Starvel et qu'ils tyrannisent le bon peuple de cette ville depuis des années. Les pirates capturent Bewchard et l'amènent à Starvel. Hawkmoon et





D'Averc les poursuivent, escaladant les murailles de la forteresse et pénétrant dans le temple de Batach Gerandiun. Mais, et cela devient presque une habitude, ils sont capturés et attachés aux côtés de Bewchard, dans l'attente du sacrifice destiné à l'Epée de l'Aurore. Le recours providentiel se traduit par l'intervention du guerrier d'or et de jais. Un combat inégal commence, alors qu'Hawkmoon cherche à s'emparer de l'Epée de l'Aurore. Une fois en main, il invoque les serviteurs de l'épée, la Légion de l'Aurore.

La victoire obtenue, Hawkmoon et D'Averc acceptent l'hospitalité de Bewchard, qui leur offre un bateau pour regagner l'Europe. Comme ils se préparent à partir, le guerrier d'or et de jais ordonne à Hawkmoon de se rendre à Dnark et d'aller y chercher le Bâton Runique. Mais fatigué des plans mystérieux du guerrier, Hawkmoon fait voile vers l'Europe, avec la ferme intention de retrouver sa douce Yisselda.

Dans le *Secret des Runes*, Hawkmoon, D'Averc et leur équipage se dirigent vers l'Europe. Des dragons font s'échouer leur navire sur une île rocailleuse, où les deux héros font la rencontre de Orland Fank, un homme des Orkneys et «frère» du guerrier d'or et de jais. Fank les escorte jusqu'à Dnark dans son propre navire, contrariant ainsi les espoirs de retour d'Hawkmoon.

Dnark est une vaste citée totalement désertée. Les héros y ressentent la présence d'un pouvoir immense. Ils y rencontrent Jehamia Cohnahlias, le gardien du Bâton Runique. Ils apprennent par la suite la présence de la Granbretanne en Amarekh, sous les traits de Shenegar Trott, nouveau maître de l'ordre du Faucon. Trott cherche à s'emparer de Cohnahlias. Les Grands Bienheureux, les habitants immatériels de Dnark, amènent Hawkmoon et D'Averc au Bâton Runique pour qu'ils le protègent. Ils sont rejoints par Orland Fank, mais aussi par le guerrier d'or et de jais qui meurt au cours du combat contre Shenegar Trott.

Hawkmoon fait appel à la Légion de l'Aurore qui défait les Faucons, et le Bâton Runique échappe aux Seigneurs Ténébreux. Après avoir tué Trott, Cohnahlias ordonne à Hawkmoon de faire du Bâton Runique son étendard et de le ramener en Europe. Bien que toujours incapable de percer à jour les mystérieux objectifs du Bâton Runique, il obtempère.

A Londra, Meliadus complote avec Flana pour détrôner Huon, la comtesse de Kanbery le remplaçant en qualité de reine de Granbretanne. Pendant ce temps, Tozer (qui a regagné son plan d'origine) et Taragorm trouvent un moyen de ramener la Kamarg sur ses terres d'origine.

Rendu à la Kamarg en compagnie de D'Averc par les Grands Bienheureux, Hawkmoon découvre qu'il va bientôt être père. Meliadus, quant à lui, met en branle son complot. Rappelant d'Europe ses troupes personnelles, il se lance à l'assaut du palais de Huon. Huon rappelle également ses partisans et la capitale impériale devient le siège d'une guerre civile, avec le palais de Huon comme objectif principal. A minuit, les étranges expérimentations sur le temps et l'espace de Taragorm brisent l'appareil du peuple des ombres et ramènent la Kamarg à portée de griffes du Ténébreux Empire.

En Kamarg, Orland Fank fait son apparition avec six heaumes, polis comme des miroirs, destinés à Hawkmoon, le comte Airain, D'Averc, Noblegent, Oladahn et Yisselda. Réalisant qu'ils doivent porter le combat jusqu'en Granbretanne, les héros se préparent à chevaucher vers Londra.

En Granbretanne, Taragorm meurt lorsque le canon à acide du baron Kalan explose pendant l'assaut du Palais de Huon. Cet accident n'empêche pas Meliadus de prendre le palais et de détruire le globe trône de Huon. Au moment de l'explosion de la sphère, Meliadus est aveuglé, le plongeant dans l'horreur et la frustration. La plus grande partie des forces combattantes de Granbretanne a été réduite à néant, mais Flana Mikosevaar est couronnée reine-impératrice par Meliadus. Le baron se prépare alors à chevaucher vers la Kamarg. Il est persuadé de boire enfin la coupe de la vengeance. Mais ses plans sont contrariés par l'arrivée des six héros et d'une poignée de Gardians. Franchissant le Pont d'Argent, leurs heaumes réfléchissants dissipent les ténèbres granbretonnes.

Les six héros parviennent jusqu'à Londra et se lancent à corps perdu dans la bataille contre les troupes restantes de Granbretanne. Bien que largement surclassés en nombre, tous se battent vaillamment contre les armées des Seigneurs Ténébreux. Cependant, le joyau noir enchâssé dans le front de Hawkmoon est réactivé et commence à détruire son cerveau. Malgré cela, le duc de Köln poursuit la lutte, revigoré par l'amulette du Dieu Fou. La bataille voit la mort d'Oladahn, du comte Airain et de Noblegent. D'Averc périt aussi, dans sa hâte de rejoindre la salle du trône du palais à la recherche de son amour, Flana. Sa mort affecte profondément la reine-impératrice, éveillant définitivement sa fibre sensible que même Meliadus n'avait pas su raviver par ses étreintes.

Hawkmoon, faisant face à son vieil ennemi, lutte malgré la douleur lancinante dans son crâne. Il tue Meliadus, grâce à l'aide apportée par le Bâton Runique. Epuisé et pratiquement paralysé, le jeune duc s'écroule auprès du corps de Meliadus.

Flana, souffrant de la mort de D'Averc et du carnage qui l'environne, ordonne la fin des hostilités. Elle exige que Kalan retire le joyau noir du front de Hawkmoon et jure que la Granbretanne ne menacera plus jamais le monde. Apprenant la mort de ses amis, la joie de Dorian Hawkmoon est de courte durée, la griserie de la victoire se transformant en triste deuil, seulement tempéré par le pragmatisme d'Orland Fank. Hawkmoon et Yisselda retournent en Kamarg avec le souci de la protéger quels que puissent être les périls à venir.

Les Chroniques du Château Airain

Lorsque commence le *Comte Airain*, cinq années se sont écoulées depuis la bataille de Londra. L'Europe est enfin en paix. La reine Flana règne sur une Granbretanne bienveillante qui a rompu avec le port du masque et qui s'est consacrée à la reconstruction plutôt qu'à la destruction. Hawkmoon et Yisselda ont deux enfants : Manfred et Yarmila. Ils dirigent avec bonheur le peuple de Kamarg.





La paix d'Hawkmoon est perturbée lorsque des rumeurs se répandent dans Aigues Mortes. Le fantôme du comte Airain aurait été vu errer dans les marais de Kamarg, expliquant qu'il doit tuer Hawkmoon, l'homme qui l'a assassiné lors de la bataille de Londra. Comme le comte Airain était aimé de son peuple, ce dernier commence à se montrer suspicieux envers Hawkmoon. Pour connaître le fin mot de l'histoire, le jeune duc pénètre dans les marais et rencontre ledit fantôme. Il s'aperçoit qu'il s'agit d'un comte Airain bien matériel, quoique vingt ans trop jeune. Si Airain ne reconnaît pas Hawkmoon, il est décidé à le tuer, selon les dires d'un oracle révélant qu'Hawkmoon le tuerait finalement lors de la bataille de Londra. Dans un premier temps, Hawkmoon suspecte le Bâton Runique d'être derrière cette étrange rencontre, mais au fur et à mesure que la conversation évolue, il commence à soupçonner un complot de la Granbretanne. De plus, il n'est pas persuadé que l'homme soit effectivement le comte Airain, un duel s'engage. La virtuosité à l'escrime de son adversaire convainc Hawkmoon de son identité. Finalement, il admet qu'il s'agit d'une manifestation de son vieil ami. Il le persuade de leur commune amitié et les deux hommes se quittent. Hawkmoon retourne à Aigues Mortes, mais perd pied et s'enlise dans les marais où, sans secours, il se noierait.

C'est Yisselda, à la recherche de son mari, qui sauve Hawkmoon des marais. Le jour suivant, une lettre de Flana parvient à Château Airain. Elle prévient qu'un culte de porteurs de masques se manifeste en Granbretanne, avec pour intention de restaurer la gloire passée du Ténébreux Empire. Plus tard dans la soirée, Hawkmoon retourne dans les marais pour y rencontrer Noblegent, Oladahn, Huillam D'Averc et la manifestation du comte Airain. Lors de la conversation qui s'engage, il apparaît vite que les quatre ont été rappelés du passé pour tuer Hawkmoon. Le point commun de leur voyage temporel est l'oracle qui habite une pyramide flottante. Celle-ci apparaît à son tour et Hawkmoon déduit de la voix qui en émane qu'il s'agit du baron Kalan de Vitall, présumé mort à la conclusion de la bataille de Londra.

Les amis réunis, sous la direction d'Hawkmoon, font route vers Soryandum, espérant l'aide du peuple des ombres. Sur le chemin, la pyramide du sorcier apparaît à nouveau. Comme Oladahn l'attaque, il disparaît subitement, renvoyé aux passé. Un destin similaire attend D'Averc lorsque les héros débarquent à Behruk, laissant seuls Noblegent, Airain et Hawkmoon.

Les trois hommes parviennent enfin à Soryandum, où ils sont à nouveau attaqués par la Bête Mécanique qui, malgré sa cécité, fonctionne encore. La cité de Soryandum se matérialise et le peuple des ombres détruit le monstre. Grâce à leur science, ils localisent l'antre de Kalan, un laboratoire situé dans une pâle et fragile copie de Londra au faîte de sa gloire. Kalan apparaît une nouvelle fois et c'est Noblegent qui est renvoyé au passé, ne laissant plus que le comte Airain et Hawkmoon continuer la lutte.

Utilisant un véhicule prêté par le peuple des ombres, Hawkmoon et Airain naviguent à travers les dimensions, atteignant une autre Londra. Ils trouvent finalement le laboratoire de Kalan, peuplé de ses anciens ennemis, Meliadus, Mikosevaar, Trott et bien d'autres soldats masqués. Pris par surprise, Kalan est rattrapé par les héros et ils découvrent alors l'ambition du sorcier de recréer une nouvelle Granbretanne, peuplée des mêmes félons qui y moururent cinq ans plus tôt. Cependant, Kalan ne lutte pas seul puisque Taragorm le rejoint et le sauve : le sorcier n'a pas péri dans l'explosion du canon à acide lors de la Bataille de Londra. Sa mort et le suicide de Kalan étaient de simples subterfuges. Les sorciers masqués amènent Airain et Hawkmoon à une étrange réunion du culte des masques dans la Londra réelle. Tout espoir semble abandonner les deux héros : encerclés par leurs ennemis, ils semblent condamnés. Mais, dans son style traditionnel, le comte Airain trompe les porteurs de masques et tue Taragorm. Sa mort déchaîne les Vents Temporels, ravageant le repaire des Granbretons et ramenant tout le monde à des lieux et des temps différents. Hawkmoon retourne à la bataille de Londra où il sauve le comte Airain de la mort qui l'a frappé.

Mais les actes d'Hawkmoon ont de bien étranges conséquences. Il se retrouve soudain de nouveau dans les marais kamargais, proche de la noyade, peu de temps après avoir rencontré le fantôme d'Airain. Mais c'est le comte Airain qui le sauve, et non sa fille Yisselda. Ecrasé par le chagrin, il apprend que Yisselda est morte lors de la bataille de Londra et qu'il a vécu ces cinq dernières années comme un dément. Encore une fois le destin frappe cruellement Hawkmoon. Il réalise qu'il ne sera jamais débarrassé des conflits et des tourments.

Le Champion de Garathorm et La Quête de Tanelorn

Les deux livres prennent place dans des dimensions bien au-delà de la Terre du Tragique Millénaire et font parti d'un sous-cycle de la saga.

Le *Champion de Garathorm* voit Hawkmoon rongé par le chagrin, quelques deux ans après les événements contés dans le précédent roman. Il n'est plus que l'ombre de lui même, simulant sans arrêt la bataille de Londra pour trouver comment il aurait pu sauver Yisselda de la mort. Airain s'en va pour Londra et peu après, Katinka von Bak, guerrière réputée et amie du comte, vient en visite en Kamarg. Elle annonce à Hawkmoon qu'une armée inquiétante se regroupe en Europe de l'Est et lui demande de l'accompagner afin de découvrir le fin mot de l'histoire. Sur la route de la Bulgaria, ils rencontrent un étrange et fort jovial personnage, Jhary-a-Conel, qui glisse à Hawkmoon quelques indices sur son rôle de Champion Eternel. Alors que le trio pénètre dans une caverne de la montagne bulgare, Hawkmoon s'abîme dans l'inconscience, tandis que son essence de Champion est transférée dans le corps d'Ilian de Garathorm, incarnation féminine du Champion Eternel.

Ilian retourne en Garathorm pour s'opposer à l'armée qui saccage son monde. Il en découle de nombreuses aventures, au terme desquelles l'armée est finalement battue et Yisselda libérée des griffes de Kalan de Vitall, l'un des félons issu l'armée menaçant Garathorm. Katinka, Jhary, Ilian et Yisselda retournent à la



caverne où l'essence du Champion habite de nouveau le corps de Hawkmoon. Ayant retrouvé sa femme, c'est le coeur empli de liesse qu'il retourne en Kamarg.

La *Quête de Tanelorn* est l'histoire qui conclut non seulement la geste de Hawkmoon, mais aussi celle du Champion Eternel. Hawkmoon et Yisselda partent à la recherche de leurs enfants, mais ils sont bientôt séparés. Hawkmoon rejoint finalement d'autres incarnations du Champion dans un combat contre Agak et Gagak, un couple de frère et soeur démoniaques qui se présente sous la forme d'une monstrueuse cité organique menaçant le Multivers. Devenant les Quatre-Qui-Sont-Un, Hawkmoon, Elric, Corum et Erekosë tuent les créatures et regagnent le mystérieux navire qui les a amenés dans cette dimension aride.

Alors que tous se séparent, Hawkmoon et Erekosë décident de chercher ensemble Tanelorn. Hawkmoon y trouve ses enfants et Erekosë Ermizhad, son amour, capturés par l'Esprit Noir qui habite l'épée démoniaque Stormbringer. Mais le Bâton Runique est également présent et les deux héros choisissent finalement des camps antagonistes : Erekosë se joint à l'Etre-Epée, Hawkmoon au Bâton Runique. Les deux héros détruisent le Joyau Noir, autre réceptacle de l'Etre-Epée, causant également la perte du Bâton Runique. Puis se saisissant de l'Epée Noire, Erekosë détruit la Balance Cosmique, brisant son arme en y laissant la vie. Grâce aux actes d'Erekosë, le Multivers termine son cycle.

Hawkmoon retrouve tous les êtres chers qu'il pensait avoir perdus lors de la bataille de Londra. Ensemble, ils retournent en Kamarg, dans un monde définitivement libéré de l'influence de la Loi, du Chaos et des intrigues des entités supérieures.

Calendrier de l'Europe du Tragique Millénaire

Les hommes ont toujours enregistré le temps écoulé selon des méthodes qui étaient propres à leur civilisation. Depuis l'âge d'or, ces méthodes se sont uniformisées, puis universalisées. Durant le processus, les noms des jours et des mois disparurent pour laisser place à une évocation entièrement numérique de la date. Par exemple, on se réfère au douzième jour du quatrième mois de la 2 102ème année. A l'époque d'Hawkmoon, cette méthode est toujours en vigueur en Europe Occidentale et dans le Proche Orient.

Néanmoins, sous l'influence du puissant Empire Moscovien, il est également entré dans les usages de certaines provinces (même occidentales) de définir la date selon le calendrier de Kerch. Cette méthode assez exotique donne aux années des noms d'animaux. Il y a sept animaux par cycle et chaque animal apparaît cent fois avant le début du cycle suivant. Un cycle dure donc sept siècles. A l'époque où vit Dorian Hawkmoon, les noms d'animaux usités sont dans l'ordre : le Buffle, le Chien, la Chèvre, le Rat, le Cheval, l'Aigle et le Requin.

Le Cycle des Années

Année Universelle	Année de Kerch
5 290	87ème année du Rat
5 291	87ème année du Cheval
5 292	87ème année de l'Aigle
5 293	87ème année du Requin
5 294	88ème année du Taureau
5 295	88ème année du Chien
5 296	88ème année de la Chèvre
5 297	88ème année du Rat
5 298	88ème année du Cheval
5 299	88ème année de l'Aigle
5 300	88ème année du Requin
5 301	89ème année du Taureau
5 302	89ème année du Chien
5 303	89ème année de la Chèvre
5 304	89ème année du Rat
5 305	89ème année du Cheval
5 306	89ème année de l'Aigle
5 307	89ème année du Requin
5 308	90ème année du Taureau
5 309	90ème année du Chien
5 310	90ème année de la Chèvre

Le dernier cycle était composé du Chat, du Serpent, du Hibou, de l'Anguille, du Sanglier, de la Belette et de l'Hirondelle. Lors de l'avant dernier, on utilisait le Lion, le Loup, le Faucon, la Grenouille, le Lièvre, le Lézard et l'Araignée. Un autre système de noms était utilisé avant ce cycle.

Les animaux du prochain cycle seront le Cerf, le Bélier, le Criquet, le Coq, l'Ours, le Mille-Pattes et la Cigogne.

Le calendrier de Kerch a conservé la décomposition de l'année en douze mois (ainsi que la durée en jours qui est habituellement attribuée à chacun) mais ne les nomme plus, à l'instar du calendrier universel. Il prévoit également d'attribuer aux jours de la semaine les noms des animaux du cycle. Ainsi, le premier jour est celui du Taureau, le deuxième celui du Chien, etc., jusqu'au septième, qui est celui du Requin.

Les jours alternent régulièrement sans qu'un seul soit jamais manqué. Les astronomes officiels des Royaumes de l'Est oeuvrent chaque année à l'élaboration des calendriers en vigueur, en tenant compte des années bissextiles avec une précision véritablement exceptionnelle.





Nommer les jours du Calendrier de Kerch

La plupart du temps, le maître de jeu exprime la date selon le calendrier universel, sans se soucier du nom du jour. Si le besoin s'en manifeste, il peut toujours avancer un nom Kerchien au hasard si cela n'a pas d'importance. Si par contre ses joueurs tiennent un calendrier précis de leurs aventures (ce qui est courant pour des joueurs chevronnés investis dans une longue campagne), ils ne manqueront pas de lui faire remarquer que les dates avancées sont farfelues. Pour pallier ce problème, nous proposons ici une méthode assez rustique permettant également la conversion d'une date du calendrier qui nous est familier en son équivalent Kerchien. Laissez les joueurs les plus tatillons améliorer, affiner ou informatiser ce système, voire même recycler de vieux calendriers pour les faire correspondre à l'époque de jeu. Exemple : le maître de jeu postule que son aventure débute le 15ème jour du 9ème mois de la 88ème année du Cheval (5 298).

(1) Notez l'année concernée. Donnez à cette variable le nom AN. Exemple : Ici, AN=5 298.

(2) Notez l'année bissextile immédiatement inférieure à cette année. Voici celles qui intéresseront en priorité les aventuriers contemporains d'Hawkmoon : 5 280, 5 284, 5 288, 5 292, 5 296, 5 300, 5 304. Donnez à cette variable le nom BISSEX. Exemple : Retenez pour BISSEX la valeur 5 296.

(3) Comptez depuis le début de l'année le nombre de jours qui se sont écoulés. Les mois ont un nombre de jours fixes, à une exception près. Premier mois 31 jours ; deuxième mois 28 jours (29 si l'année courante est bissextile) ; troisième mois 31 jours ; quatrième mois 30 jours ; cinquième mois 31 jours ; sixième mois 30 jours ; septième mois 31 jours ; huitième mois 31 jours également ; neuvième mois 30 jours ; dixième mois 31 jours ; onzième mois 30 jours ; douzième et dernier mois 31 jours. Donnez à cette variable le nom JOUR. Exemple : 5 298 n'est pas une année bissextile : le deuxième mois n'a que 28 jours. Depuis le début de l'année, il s'est écoulé 31 + 28 + 31 + 30 + 31 + 30 + 31 + 31 + 15 = 258 jours. Donc, JOUR= 258.

(4) Appliquez la formule suivante :

BISSEX x 365.25 + (AN-BISSEX) x 365 + JOUR.

Vous obtenez ainsi le nombre de jours qui se sont écoulés depuis le premier jour de l'an 0. Donnez à cette variable le nom TOTAL. Exemple : L'application de la formule donne 5 296 x 365.25 + (5 298 - 5 296) x 365 + 258 = TOTAL= 1935353.

(5) Divisez TOTAL par 7. Ne prenez en compte que la première décimale (0 si le chiffre est entier).Donnez à cette variable le nom RANG. Exemple : TOTAL/7= 276 478, 8571. On appelle RANG le premier chiffre après la virgule. RANG= 8.

(6) Comparez RANG à la table ci-après pour connaître le nom du jour de la semaine correspondant à la date choisie.

RANG	Calendrier de Kerch (selon cycle)	Calendrier Moderne
1	Jour du Taureau	Dimanche
2	Jour du Chien	Lundi
4.	Jour de la Chèvre.	Mardi
5	Jour du Rat.	Mercredi
7.	Jour du Cheval	Jeudi
8	Jour de l'Aigle	Vendredi
0.	Jour du Requin	Samedi

Exemple : *Nous savons désormais que le 15ème jour du neuvième mois de la 88ème année du Cheval est un jour de l'Aigle. Si notre calendrier était encore usité, la date aurait correspondu à un Vendredi 15 Septembre 5 298. Le calendrier universel se contente d'un simple 15ème jour du 9ème mois de la 5298ème année.*

D'autres calendriers ont tenté de s'imposer depuis le Tragique Millénaire, avec plus ou moins de succès. Certains décomptent les semaines plutôt que les mois, d'autres le nombre de lunes ou de marées, etc. En fait, les voies sont assez nombreuses. Il est inutile de vous les présenter. Simplement, sachez qu'elles existent.



Personnalités

Ce chapitre présente les caractéristiques de jeu des plus importantes personnalités de la Saga des Runes. Elles sont destinées aux maîtres de jeu qui désirent faire intervenir ces illustres individus dans leurs campagnes personnelles.

Les âges indiqués sont donnés pour l'année 5 296, mais Hawkmoon ne rencontra ces individus que quelques années plus tard. Les citations, scores de compétence, de caractéristique et d'Alliance correspondent aux premières apparitions de ces personnalités dans les romans. Lorsque des Secrets Technologiques sont mentionnés, il s'agit de ceux que l'individu a le plus de chance de conserver en mémoire, que ce soit de par ses activités ou ses loisirs. En raison de leur importance intrinsèque, les Savoirs Scientifiques sont certainement mémorisés une fois pour toute.

Comte Airain (59 ans)

«Le métal bruni étincelait de mille feux. Au côté, le comte portait un sabre gigantesque, et son crâne était protégé par un casque d'airain. Son corps entier était caparaçonné de ce métal ; même ses bottes et ses gants étaient faits d'écailles d'airain cousues sur du cuir. Le cavalier, de haute stature, bien découplé, avait une tête massive et des épaules larges. Son visage buriné aurait pu être de bronze. Deux yeux d'or brun y luisaient. Ses moustaches épaisses étaient rousses, comme sa chevelure. En Kamarg, et même plus loin, il n'était pas rare d'entendre la légende qui affirmait que le comte n'était pas un homme, mais plutôt une vivante statue d'airain, un Titan, invincible, indestructible, immortel.

Mais ses proches et ses familiers savaient bien qu'il était homme dans toute l'acceptation du terme : ami loyal, terrible ennemi, au rire facile et à la colère féroce, gourmet à l'insatiable appétit, bel esprit, pourfendeur et cavalier hors pair, sage et philosophe, amant tendre et sauvage à la fois. Le comte Airain, avec sa vitalité débordante, ne pouvait être qu'une légende, car, si l'homme était exceptionnel, ses actions ne l'étaient pas moins.»

- Le Joyau Noir, I, 1.

Depuis qu'il a déposé son tyrannique prédécesseur, le comte Airain est le Seigneur Gardian de Kamarg. Durant sa jeunesse, il servit dans de nombreuses cours d'Europe et, participa à la plupart des grandes batailles de son époque. Il permit l'accession au trône de plus de la moitié des souverains du continent. Sa force et sa vaillance sont légendaires dans toute l'Europe. Yisselda, la femme d'Hawkmoon, est sa fille. A leur début, le comte Airain approuvait les conquêtes granbretonnes, pensant qu'elles aideraient à l'unification de l'Europe. Il soutenait même à Noblegent que cent ans suffiraient à une nation comme la Granbretanne pour devenir bienveillante, alors que l'ordre qu'elle établirait serait des plus durables. Les crimes de Meliadus le firent changer d'avis et il se retourna contre le Ténébreux Empire. Il périt lors de la bataille de Londra après avoir occis plusieurs grands connétables, lâchement assassiné par un masque de Chèvre.

Comte Airain, Seigneur Gardian

FOR 18	**CON 17**	**TAI 18**	**INT 16**	**POU 14**
DEX 15	**APP 15**			

Points de Vie : 18

Armure : 1D10+2, plaques en airain (heaume porté).

Alliance : +91, -20

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Epée large* 115 %, dégâts 1D8+1+MD, PdS 20 ; *Epée longue* 112 %, dégâts 2D8+MD, PdS 18 ; *Grand Bouclier* 102 %, dégâts Repousser, PdS 26 ; *Lance-feu kamargaise* 95 %, dégâts 4D6, Portée 50 m ; *Lance longue* 99 %, dégâts 1D10+1+MD, PdS 15.

Compétences : Art (Diplomatie) 94 %, Art (Stratégies et Tactiques Militaires) 118 %, Chercher 61 %, Déplacement Silencieux 69 %, Ecouter 78 %, Equitation 103 %, Esquive 89 %, Europe du Tragique Millénaire 79 %, Français 80 %, Grimper 84 %, Langue Commune 85 %, Maîtrise Technologique 83 %, Marchander 91 %, Médecine Rudimentaire 77 %, Monde Ancien 24 %, Sagacité 71 %, Sauter 65 %, Se Cacher 83 %.

Expertise Scientifique : Accumulateur 3, Arme Sonique 2, Canon-feu 3, Canon Réfrigérant 4, Héliographe 2, Lance-Feu 2. Airain dispose de plus de connaissances (amassées alors qu'il écumait l'Europe et la Moscovie) qu'il ne veut l'avouer à Noblegent. Leur application lui a permis de bâtir les nombreuses machines de guerre qui arment les tours escamotables de Kamarg. Château Airain abrite une modeste bibliothèque contenant quelques ouvrages de référence. Dans ceux-ci se trouvent des fragments du secret du Joyau Noir, à partir desquels lui et Noblegent purent temporairement voler sa vie au Joyau..

Comtesse Flana Mikosevaar de Kanbery (27 ans)

«Flana (...) promenait un regard distrait, tout en ajustant son masque tissé de fils d'or (...). Le masque richement décoré que portait la Comtesse figurait un héron dont les yeux à facettes étincelaient d'une multitude d'éclats de pierres précieuses. A chacun de ses gestes, les tons lumineux de sa robe de lourd brocart variaient en une infinité de nuances subtiles.»

- Le Dieu Fou, I, 2.

Flana est la cousine du roi Huon. Lorsque Meliadus se rebella, il la nomma reine-impératrice après la mort de Huon. Avant la bataille de Londra, Flana vivait dans une torpeur née de son ennui. Elle avait de nombreux amants qu'elle faisait supprimer la plupart du temps lorsqu'elle s'en lassait. Elle eut également douze maris, dont elle divorça ou qu'elle fit assassiner. Le baron Meliadus et Asrovak Mikosevaar furent deux de ses époux.

Lorsque l'empire de Londra fut renversé, elle réorganisa la ville et proscrit le port des masques. Jusqu'à cette époque, son masque représentait un héron filé d'or. Elle fut l'un des rares granbretons à





avoir conservé toute sa santé mentale, ayant enfoui sa sensibilité derrière un comportement apathique et presque hébété. Il fallut la douceur et le pouvoir de séduction d'Huillam D'Averc pour faire resurgir sa véritable personnalité. Elle l'aima passionnément, même après sa mort. Elle devint une souveraine avisée, amenant la Granbretanne et l'Europe libre vers un renouveau culturel.

Comtesse Flana Mikosevaar de Kanbery

FOR 10 **CON 12** **TAI 09** **INT 17** **POU 15**
DEX 15 **APP 18**

Points de Vie : 11

Armure : aucune.

Alliance : +21, -36

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Dague* 54 %, dégâts 1D4+2+MD, PdS 15 ; *Vaporisateur* 34 %, dégâts selon poison utilisé, portée 3 mètres.

Compétences : Art (Broderie) 80 %, Dissimuler un Objet 56 %, Crocheter 52 %, Déplacement Silencieux 66 %, Ecouter 78 %, Equitation 75 %, Evaluer 70 %, Langue Commune 100 %, Granbreton 85 %, Maîtrise Technologique 82 %, Médecine Rudimentaire 76 %, Monde Naturel 48 %, Piloter [Ornithoptère] 52 %, Potions 83 %, Sagacité 69 %.

Expertise Scientifique : Drogues Narcotiques 1, Drogues Psychotoniques 1, Drogues Stimulantes 1, Poison 1. Flana ne s'est jamais intéressée qu'aux moyens commodes de se débarrasser de ses amants ou maris. Elle dispose d'un véritable arsenal, mais ne connaît rien de leur élaboration ou de leur fonctionnement intime. Elle se borne à les utiliser. Les connaissances de Flana en toxicologie (drogues et poisons) sont plus sérieuses.

Duc Dorian Hawkmoon de Köln (23 ans)

«Une semaine plus tôt il était encore le héros de Köln, le champion de la lutte contre les occupants, un homme à l'esprit sardonique et à la grande prestance, un guerrier exceptionnel. Et maintenant les Granbretons avaient fait de lui un animal, un animal à qui faisait même défaut l'instinct de conservation. Un autre se serait raccroché de toutes ses forces à sa dignité, se serait nourri de sa haine, aurait fait des plans d'évasion ; mais Dorian Hawkmoon, ayant tout perdu, ne souhaitait plus rien.»

- Le Joyau Noir, II, 1.

Le père de Hawkmoon fut l'un des premiers à se rebeller contre la Granbretanne, mais il fut cruellement mis à mort par le baron Meliadus, laissant le jeune Dorian prétendre au duché et continuer la rébellion. Hawkmoon devint par la suite Champion du Bâton Runique et contribua à causer la chute de la Granbretanne. L'une des forces les plus importantes de Hawkmoon est le grand nombre d'amis fidèles qui l'entourent. Quiconque désire se battre contre lui doit également affronter D'Averc, le comte Airain, Oladahn, Orland Fank ou le guerrier d'or et de jais. Tous sont de redoutables guerriers.



Il épousa Yisselda qui lui donna deux enfants. A la suite des perturbations temporelles provoquées par les savants Kalan et Taragorm, il les chercha jusqu'en Tanelorn où, à l'aide d'Erekosë, le Champion Eternel dont il est une des incarnations, il mit fin au règne des puissances mystiques en détruisant tant l'Etre Noir que la Balance Cosmique et le Bâton Runique. Ainsi se termina la malédiction du Champion Eternel, concluant l'oeuvre immense de Moorcock.

Duc Dorian Hawkmoon de Köln

FOR 16 (32) **CON 18 (36)** **TAI 15** **INT 17**
POU 16 **DEX 16** **APP 16**

Points de Vie : 17 (26)

Armure : 1D8+2, demi-plaques et anneaux (heaume porté).

Alliance : +92, -20

Modificateur aux Dégâts : +1D4 (+2D6).

Armes : *Arc de Chasse* 89 %, dégâts 1D6+1+1/2MD, Portée 80 m ; *Epée large* 98 %, dégâts 1D6+1+MD, PdS 20 ; *Epée longue* 86 %, dégâts 2D8+MD, PdS 18 ; *Epée de l'Aurore* 118 %, dégâts 9+MD, PdS infinis.

Compétences : Art (Diplomatie) 74 %, Art (Stratégies et Tactiques Militaires) 81 %, Chercher 79 %, Déplacement Silencieux 62 %, Ecouter 65 %, Equitation 93 %, Esquive 69 %,



Europe du Tragique Millénaire 48 %, Germain 85 %, Grimper 71 %, Lancer 70 %, Langue Commune 100 %, Maîtrise Technologique 31 %, Médecine Rudimentaire 56 %, Monde Naturel 33 %, Natation 75 %, Navigation 50 %, Orientation 36 %, Sagacité 38 %, Sauter 81 %, Se Cacher 63 %.

Expertise Scientifique : aucune.

Capacités Spéciales : en tant que Champion du Bâton Runique, Hawkmoon peut porter et utiliser des objets enchantés très puissants. Ces artefacts mystiques sont décrits en détail dans le chapitre consacré au maître de jeu. Les scores de caractéristiques notés entre parenthèses découlent du port de l'Amulette du Dieu Fou.

Huillam D'Averc (25 ans)

«(...) un homme grand et mince dont le masque d'or et de bronze était si délicatement ciselé qu'il avait l'air d'une caricature du masque de l'Ordre. Il s'appuyait sur les épaules de deux compagnons - l'un petit et trapu, l'autre presque un géant (...). Hawkmoon se demanda si leur chef était malade ou blessé. La manière dont il s'appuyait sur les deux hommes avait quelque chose d'artificiel - quelque chose de théâtral. Hawkmoon comprit qu'il connaissait cet homme. Il s'agissait du traître français Huillam D'Averc, peintre et architecte de renom, qui avait rejoint les rangs de la Granbretanne bien avant que celle-ci n'entreprenne de conquérir la France. D'Averc était un homme dangereux et mystérieux. Pourquoi donc faisait-il semblant d'être malade ?»

- Le Dieu Fou, I, 2.

D'Averc est un architecte-poète-aventurier français. Bien avant l'occupation de la France, il rejoignit l'ordre du Sanglier en Granbretanne afin d'y recevoir pouvoir et prestige. C'était un honneur que l'on accordait très rarement aux hommes qui n'étaient pas granbretons. En véritable opportuniste, il se rallia finalement à Hawkmoon et se retourna contre ses anciens alliés.

Il séduisit la comtesse Flana afin de pouvoir fuir librement avec Hawkmoon, mais il s'aperçut vite que la comtesse et lui se vouaient un amour sincère. C'est leur rencontre d'une nuit qui brisa l'apathie de la comtesse et qui la poussa à réparer le mal causé par la Granbretanne. D'Averc mourut dans le palais impérial, tué par un garde zélé persuadé qu'il voulait attenter à la vie de l'impératrice.

D'Averc est un hypocondriaque se plaignant toujours d'être malade et d'avoir une faible constitution. Toutefois, aucun de ses amis ne l'a jamais vu autrement qu'en pleine santé, attribuant cette comédie à une excentricité et à un sens dramatique hors du commun.

Huillam D'Averc, Capitaine Sanglier

FOR 18	**CON 18**	**TAI 14**	**INT 17**	**POU 15**
DEX 16	**APP 18**			

Points de Vie : 16

Armure : 1D10+2, plaques granbretonnes (heaume porté).

Alliance : +13, -69

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Dague* 99 %, dégâts 1D4+2+MD, PdS 15 ; *Epée large* 103 %, dégâts 1D8+1+MD, PdS 20 ; *Lance-feu granbretonne* 73 %, dégâts 5D6, Portée 50 m ; *Rapière* 99 %, dégâts 1D6+1+MD, PdS 15.

Compétences : Art (Architecture) 112 %, Art (Peinture) 107 %, Art (Séduction) 88 %, Baratin 86 %, Dissimuler un Objet 85 %, Déplacement Silencieux 63 %, Equitation 95 %, Esquive 87 %, Europe du Tragique Millénaire 75 %, Evaluer 82 %, Feindre la Maladie 91 %, Français 85 %, Granbreton 55 %, Grimper 72 %, Idiome Secret du Sanglier 65 %, Lancer 75 %, Langue Commune 100 %, Maîtrise Technologique 79 %, Marchander 95 %, Monde Ancien 53 %, Navigation 48 %, Natation 76 %, Orientation 80 %, Piloter [Ornithoptère] 35 %, Potions 62 %, Sagacité 59 %, Se Cacher 71 %, Tousser Dramatiquement 89 %.

Expertise Scientifique : aucune. Néanmoins, D'Averc est très érudit et dispose d'une connaissance impressionnante de l'histoire du monde et de l'Europe en particulier.

Baron Meliadus de Kroiden (32 ans)

«L'homme était presque aussi grand que le comte Airain. Ses habits étaient d'un noir brillant et d'un bleu profond. Même le masque animal serti de joyaux qui, comme un casque, couvrait la totalité de son crâne était fait d'un étrange métal noir, où des saphirs bleus figuraient les yeux. Il avait la forme d'une gueule de loup aux babines retroussées. Les mâchoires ouvertes dévoilaient des crocs acérés. Debout dans la pénombre de la salle, son armure sombre dissimulée par sa cape noire, le baron Meliadus aurait pu être l'un de ces mythiques dieux animaux qui étaient encore adorés dans les contrées situées au-delà de la Méditerranée. En apercevant ses hôtes, il porta sa main gantée de noir à son visage et arracha son masque, révélant une face blanche aux traits épais, ornée d'une moustache et d'une barbe noire, bien taillées. Ses cheveux épais étaient noirs eux aussi, et ses yeux, bleu pâle. (...) Il s'inclina profondément et se mit à parler d'une voix grave et musicale.»

- Le Joyau Noir, I, 3.

Meliadus est un homme au tempérament violent et aux passions insensées. Son désir pour Yisselda lui fit prêter serment sur le Bâton Runique et c'est à la suite de cette action que les événements catastrophiques des romans de la Saga des Runes se produisirent. Il est le beau-frère de Taragorm et a été l'un des nombreux maris de la comtesse de Kanbery.

Meliadus est un stratège brillant et un guerrier avisé. Lorsque son souverain lui retira sa confiance, il fomenta la rébellion qui permit de jeter Huon à bas de son globe trône. Il périt de la main de Hawkmoon, accompagné de ses plus fidèles amis et combattants, d'une poignée de gardians kamargais, et d'alliés surnaturels servant le Bâton Runique, qui était devenu l'étendard du jeune duc.





Baron Meliadus de Kroiden

FOR 18 **CON 16** **TAI 17** **INT 16** **POU 13**
DEX 17 **APP 15**

Points de Vie : 17.

Armure : 2D6-1, cuir souple, armure tissée, et masque de Loup finement ouvré. A la guerre : 1D10+2+1D6, plaques granbretonnes, armure tissée et masque de Loup.

Alliance : +1, -160

Modificateur aux Dégâts : +1D6.

Armes : *Dague* 99 %, dégâts 1D4+2+MD, PdS 15 ; *Dague lancée* 89 %, dégâts 1D4+1/2MD, portée 10 m ; *Epée longue* 109 %, dégâts 2D8+MD, PdS 18 ; *Epée large* 115 %, dégâts 1D8+1+MD, PdS 20 ; *Lance-feu granbretonne* 30 %, dégâts 5D6, portée 50 m.

Compétences : Art (Diplomatie) 79 %, Art (Stratégies et Tactiques Militaires) 94 %, Dissimuler un Objet 54 %, Chercher 79 %, Déplacement Silencieux 68 %, Eloquence 64 %, Ecouter 75 %, Equitation 91 %, Esquive 86 %, Europe du Tragique Millénaire 67 %, Evaluer 66 %, Granbreton 80 %, Grimper 68 %, Idiome Secret du Loup 80 %, Lancer 81 %, Langue Commune 94 %, Maîtrise Technologique 57 %, Marchander 70 %, Médecine Rudimentaire 72 %, Monde Naturel 53 %, Natation 38 %, Sagacité 20 %, Sauter 44 %, Se Cacher 46 %.

Expertise Scientifique : aucune.

Noblegent (50 ans)

Doué d'une sagesse et d'une sagacité exceptionnelles, Noblegent est le meilleur ami du comte Airain, ainsi que son conseiller pour les affaires politiques ou philosophiques. Il est grand, bien que légèrement voûté des épaules et son visage est sculpté par la sévérité et la gravité. Sa barbe est courte et teintée de fils d'argent, accentuant son apparente austérité. Noblegent fit la connaissance du comte Airain il y a de nombreuses années, avant la naissance de Yisselda et noua avec le guerrier une amitié qui se renforça avec les années. Il fut l'un des premiers à discerner le mal caché derrière les ambitions de la Granbretanne et essaya sans succès de convaincre le comte Airain de sa malveillance. Le philosophe prit les armes pour sauver Yisselda du désir brûlant du baron Meliadus. Las de ne combattre qu'avec des idées et des mots, il participa à la marche kamargaise contre la Granbretanne. Désarçonné par une douzaine de masques de Chiens, de Chèvres et de Cochons, il trouva une mort glorieuse et courageuse.

Noblegent, Conseiller du Comte Airain

FOR 09 **CON 13** **TAI 13** **INT 21** **POU 19**
DEX 15 **APP 10**

Points de Vie : 13

Armure : aucune.

Alliance : +85, -15

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Epée courte* 40 %, dégâts 1D6+1+MD, PdS 20 ; *Poignard* 47 %, dégâts 1D4+2+MD, PdS 15.

Compétences : Art (Diplomatie) 98 %, Art (Littérature) 110 %, Art (Philosophie) 105 %, Art (Poésie) 107 %, Ecouter 75 %, Esquive 30 %, Europe du Tragique Millénaire 95 %, Evaluer 87 %, Français 105 %, Français archaïque 81 %, Hypnose 92 %, Langue Commune 112 %, Maîtrise Technologique 45 %, Marchander 95 %, Médecine Naturelle 96 %, Million de Sphères 41 %, Monde Ancien 32 %, Monde Naturel 102 %, Réparer/Concevoir 60 %, Sagacité 100 %.

Expertise Scientifique : bases technologiques. Noblegent a studieusement expérimenté de nombreux domaines, tant historiques, scientifiques que psychologiques. Il est l'auteur de plusieurs ouvrages très éclectiques, abordant la politique, les troubles mentaux, la médecine, l'astronomie ou la botanique. En alliant ses connaissances à celles d'Airain, il permit à Hawkmoon d'échapper temporairement à l'influence aliénante du Joyau Noir.

Oladahn (21 ans)

«(...) le visage de la créature était couvert d'un duvet roux, alors qu'une toison plus épaisse, rousse également, dissimulait son corps entier. Il était vêtu d'un pourpoint et d'un kilt de cuir, retenu par un large ceinturon. Ses pieds étaient chaussés de bottes de daim et il portait une casquette, ornée de quatre ou cinq des plus belles plumes du flamant.»

- *Le Joyau Noir, III, 1.*



Oladahn est un géant des montagnes, mais sa croissance s'est arrêtée à cause de sa bâtardise. Son père était un sorcier humain, auprès duquel il apprit de nombreuses sciences obscures. Sa mère, une géante des montagnes, dévora son père et finit dans l'estomac de son oncle Barkyos. Si celui-ci n'avait trouvé Oladahn si minuscule, il l'aurait également croqué à son tour. Oladahn rejoignit Hawkmoon pour réparer la faute qu'il avait commise en tuant sa monture volante. Il devint son plus loyal et fidèle ami. Il trouva la mort à la bataille de Londra. Oladahn est l'incarnation du Compagnon Eternel, entraîné dans la même antique malédiction que le Champion Eternel.

Oladahn, «Géant» des Montagnes Bulgares

FOR 14 **CON 17** **TAI 10** **INT 16** **POU 16**
DEX 16 **APP 08**

Points de Vie : 14.

Armure : 1D4-1, gilet et kilt de cuir.

Alliance : +46, -13

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Epée courte* 78 %, dégâts 1D6+1+MD, PdS 20 ; *Epée large* 72 %, dégâts 1D8+1+MD, PdS 20 ; *Grand arc* 95 %, dégâts 2D6+1+1/2MD, portée 200 m.

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 73 %, Artisanat (Fabrication d'Arc) 83 %, Artisanat (Fabrication de Flèches) 80 %, Bulgar 48 %, Dissimuler un Objet 61 %, Chercher 51 %, Déplacement Silencieux 59 %, Ecouter 73 %, Equitation [Chevaux] 42 %, Equitation [Chèvres] 70 %, Esquive 57 %, Europe du Tragique Millénaire 21 %, Grimper 79 %, Hypnose 42 %, Lancer 57 %, Langue Commune 80 %, Maîtrise Technologique 73 %, Médecine Rudimentaire 67 %, Million de Sphères 13 %, Monde Ancien 4 %, Monde Naturel 89 %, Natation 33 %, Pister 69 %, Sagacité 55 %, Sauter 65 %, Scribe 65 %, Se Cacher 66 %, Secrets des Géants des Montagnes 82 %, Sentir/Goûter 84 %.

Expertise Scientifique : passable. En tant que fils d'un sorcier humain et d'une géante des montagnes, Oladahn a eu la chance d'étudier de nombreux ouvrages. Même s'il est un savant plutôt médiocre, Oladahn montre à plusieurs reprises au cours de la Saga des Runes des connaissances parcellaires ou fragmentaires, néanmoins utiles.

Orland Fank (38 ans)

«Il était bizarrement vêtu, sa tenue avait quelque chose de rudimentaire et fantaisiste à la fois. Il portait un justaucorps en cuir qui laissait libres ses bras musculeux et sa poitrine puissante, un étrange pantalon à carreaux et des bottes à larges boucles complètement éculées. Sur sa toison flamboyante était posé un béret en laine plaisamment rehaussé par une longue plume de faisan aux teintes lumineuses. Une corde retenait dans son dos une immense hache-d'armes au fer ébréché et souillé d'avoir tant servi. Il avait le teint vermeil, le visage anguleux et ses yeux d'un bleu très pâle pétillaient de malice (...).»

- Le Secret des Runes, I, 4.

Orland Fank est un gaillard gigantesque et rougeaud venant des Orkneys. C'est un serviteur du Bâton Runique et il apparaît lorsque les autres serviteurs de la même cause ont besoin de lui. Il parle du guerrier d'or et de jais comme de son «frère», mais cette fraternité est d'ordre spirituel. Par contre, il semblerait qu'il existe des liens plus physiques entre lui et Jehamia Cohnahlias, l'esprit du Bâton Runique. Certains indices laissent à penser qu'il s'agirait de son fils, ou du moins d'une part de lui-même.

Après la mort du guerrier d'or et de jais, c'est à Orland Fank qu'incombera la tâche de guider Hawkmoon et ses alliés vers leur destin. Il leur remettra les heaumes-miroirs qui les aideront à vaincre Meliadus lors de la bataille de Londra.

Orland Fank, Agent du Bâton Runique

FOR 18 **CON 19** **TAI 18** **INT 16** **POU 14**
DEX 13 **APP 13**

Points de Vie : 37.

Armure : aucune, mais Orland Fank dispose de deux capacités uniques qui l'identifient comme un serviteur du Bâton Runique ; voir plus bas.

Alliance : +200, -7

Modificateur aux Dégâts : +1D6.

Armes : *Hache d'armes* 115 %, dégâts 1D8+2+MD, PdS 15 ; *Trique* 85 %, dégâts 1D6+MD, PdS 15.

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 90 %, Chercher 83 %, Déplacement Silencieux 68 %, Ecouter 76 %, Equitation 82 %, Esquive 91 %, Grimper 84 %, Idiome des Orkneys 80 %, Lancer 85 %, Langue Commune 75 %, Million de Sphères 25 %, Monde Naturel 88 %, Natation 95 %, Navigation 91 %, Orientation 90 %, Pister 87 %, Sauter 63 %, Se Cacher 87 %, Secrets des Runes 77 %.

Expertise Scientifique : aucune.

Capacités spéciales : Pour une raison obscure, seuls les résultats critiques d'attaque semblent pouvoir blesser Orland Fank. Un résultat normal manque de peu, alors qu'un échec manque largement. Fank endure néanmoins les dégâts normalement. D'autre part, il semble capable de redonner 1D6 points de vie par simple imposition des mains - que ce soit à lui-même ou à quelqu'un d'autre. La condition est que la cible ait deux fois plus de points d'Alliance positifs que négatifs. Si ce sont les points négatifs qui sont deux fois supérieurs, l'imposition des mains engendre la perte de 1D6 points de vie.

Yisselda (19 ans)

«Très belle, elle avait dix-neuf ans et sa peau était rose et dorée à la fois ; sa chevelure, ni tout à fait blonde, ni tout à fait rousse, avait une couleur plus subtile et plus agréable. Elle portait une robe vague, orange flamboyant, qui la faisait ressembler à un farfadet, à un esprit du feu, tandis qu'elle se déplaçait avec une grâce vive (...). Yisselda haussa les épaule. Elle avait hérité la plupart des traits de caractère de son père, et elle était convaincue de l'inutilité d'engager une discussion avec des gens aussi entêtés que le comte Airain.



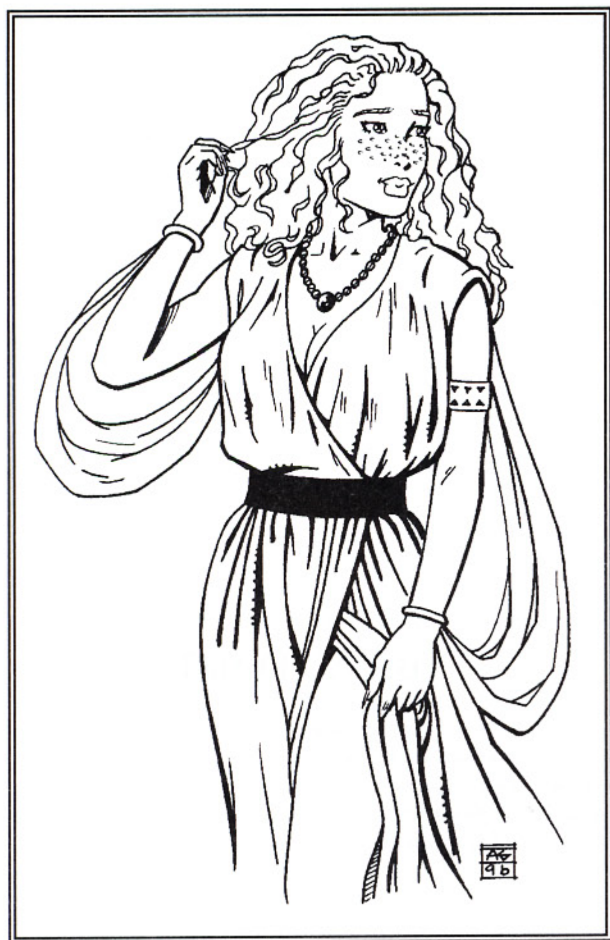


Noblegent, dans un poème faisant partie de ses écrits intimes, avait dit d'elle : Elle est comme la soie, forte et douce à la fois. Regardant le père et la fille, [Noblegent] constata avec une affection tranquille que l'expression de l'un se reflétait exactement chez l'autre.»

- Le Joyau Noir, I, 2.

Yisselda est une jeune beauté éblouissante. Même si elle a été parfaitement éduquée selon son rang, elle a également été entraînée dans l'art de la guerre et pourrait prétendre au titre de gardian kamargais. Cependant, elle abhorre les combats et ne s'y résolut que lors de la bataille de Londra dont elle fut la seule rescapée avec Hawkmoon et quelques rares gardians.

Yisselda est la femme d'Hawkmoon ainsi que la fille du comte Airain. Elle est le fil directeur des aventures de Hawkmoon. En effet, par amour pour elle, Meliadus jura sur le Bâton Runique qu'il anéantirait Airain et la Kamarg après qu'elle l'ait rejeté, engendrant la suite improbable des événements qui allait causer la chute de l'empire ; d'autre part, c'est la promesse de ses retrouvailles avec elle qui poussa toujours Hawkmoon plus loin dans ses aventures. Elle donna à son mari deux enfants, Manfred et Yarmila. Hawkmoon alla jusqu'en Tanelorn pour les retrouver en même temps que sa femme, y rencontrant Erekosë et affranchissant l'humanité de toute influence divine.



Yisselda, Epouse de Hawkmoon

FOR 10 CON 11 TAI 09 INT 16 POU 14
DEX 14 APP 18

Points de Vie : 10.

Armure : aucune.

Alliance : +85, -0

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Dague* 36 %, dégâts 1D4+2+MD, PdS 15 ; *Epée courte* 50 %, dégâts 1D6+1+MD, PdS 20 ; *Epée large* 45 %, dégâts 1D8+1+MD, PdS 20.

Compétences : Art (Chant) 90 %, Art (Dance) 80 %, Artisanat (Broderie) 81 %, Artisanat (Jardinage) 74 %, Artisanat (Jouer Harpe) 95 %, Déguisement 56 %, Ecouter 71 %, Equitation 76 %, Europe du Tragique Millénaire 44 %, Evaluer 63 %, Français 64 %, Langue Commune 80 %, Médecine Rudimentaire 75 %, Monde Naturel 57 %, Sagacité 59 %, Sentir/Goûter 31 %, Scribe 55 %.

Expertise Scientifique : aucune.

Conversions

Cette partie vous explique comment transférer vos personnages de Hawkmoon Première Edition vers Hawkmoon Nouvelle Edition. Vous pourriez tirer quelques aventuriers propres à Hawkmoon NE et les utiliser pendant quelques sessions de jeu afin de vous habituer aux règles. Une fois que vous saurez comment le jeu fonctionne, vous pourrez reprendre vos anciens aventuriers. Consultez votre maître de jeu pendant la procédure de conversion et montrez-lui un exemplaire des feuilles de l'ancien et du nouvel aventurier une fois que vous avez terminé.

Votre maître de jeu est de loin le meilleur arbitre. Vous pouvez commencer avec une feuille d'aventurier vierge pour Hawkmoon NE. Tous les détails personnels (nom, terre natale, religion, argent, etc.) demeurent identiques. Toutefois, la nouvelle feuille offre plus de place pour consigner ces renseignements et le chapitre consacré à la création des aventuriers renferme des informations supplémentaires. Vous inscrirez peut-être de nouveaux éléments.

Caractéristiques

Dans Hawkmoon première génération, les caractéristiques humaines étaient déterminées par le jet de 3D6 ; Hawkmoon NE utilise 2D6+6. Il en résulte un minimum de caractéristique égal à 8 et non plus à 3. Dans Hawkmoon NE, le nombre 21 représente le score de caractéristique maximal pour un humain, mais son Pouvoir et son Intelligence peuvent augmenter indéfiniment. Certains procédés technologiques peuvent améliorer les caractéristiques de façon temporaire.





Conversion des Scores de Caractéristiques

Ancien	Nouveau
3-4	8
5-6	9
7	10
8	11
9	12
10-11	13
12	14
13	15
14	16
15-16	17
17-18	18
19	19
20	20
21	21

Modificateur aux Dégâts (FOR+TAI)

Revoyez le Modificateur aux dégâts :

02-12 = -1D6	13-16 = -1D4
17-24 = zéro	25-32 = +1D4
33-40 = +1D6	41-56 = +2D6

Points de Vie, Points de Magie

Pour les points de vie, faites la somme de CON+TAI et divisez le résultat par deux ; arrondissez au chiffre supérieur. Votre aventurier aura peut-être moins de points de vie qu'avant. Pour les points de magie, encerclez le nombre correspondant à votre score de POU si votre personnage connaît des sorts. Sinon ignorez cette rubrique qui sera parfaitement inutile.

Compétences

Les bonus aux compétences n'ont pas cours ici, mais vous pouvez les recopier. Nous les avons remplacés par des pourcentages initiaux portant sur la majeure partie des compétences et ajustements. Inscrivez la valeur de vos compétences. Toute valeur inférieure à celle imprimée (celle de Grimper, par exemple, est égale à 40 %) augmente automatiquement pour atteindre le nombre indiqué. Les compétences Déguisement, Europe du Tragique Millénaire, Lancer, Maîtrise Technologique, Million de Sphères, Navigation, Sagacité, Scribe, et Terra Incognita sont propres à Hawkmoon NE et ne trouvent pas vraiment d'équivalence dans Hawkmoon. Pour commencer, répartissez 100 points entre ces dernières dans les proportions de votre choix, à l'exception de Million de Sphères et Terra Incognita, à moins de bénéficier de l'accord du Maître de Jeu.

Liste de Conversion des Compétences

HAWKMOON	HAWKMOON NE
Amorcer/Désamorcer Piège	idem
Cartographie	Scribe, Orientation***
Chanter	Art (Chant)
Chercher	Chercher**
Connaissance de la Chimie	Potions
Connaissance de la Guerre	Art (Stratégies et Tactiques Militaires)
Connaissance du Monde Ancien	Monde Ancien
Connaissance de la Musique	Art (Musique) et Europe***
Connaissance de la Psychologie	Hypnose
Coup de Poing/Pied	Bagarre**
Couper une Bourse	Artisanat (Passe-Passe)
Crédit	Marchander
Culbuter	Artisanat (Cabriole)
Diriger une Créature Ailée	Equitation (créature volante)
Dissimuler	Cacher un Objet
Eloquence	idem
Embuscade	aucune*
Equilibre	Artisanat (Equilibre)
Evaluer un Trésor	Evaluer
Faire/Défaire des Noeuds	aucune*
Goûter	Sentir/Goûter**
Lire/Ecrire Autres Langues	Langue Etrangère
Lire/Ecrire Langue Commune	Langue Maternelle
Mémoriser	aucune*
Navigation	Orientation
Passe-Passe	Artisanat (Passe-Passe)
Persuader	Baratin ou Marchander
Piloter un Ornithoptère	Piloter (Ornithoptère)
Premiers Soins	Médecine Rudimentaire
Sentir	Sentir/Goûter**
Voir	Chercher**

* Cette compétence n'existe plus et les points de votre score sont perdus, à moins que votre maître vous permette de la garder comme capacité spéciale. Embuscade est remplacée par Se Cacher, Ecouter, Déplacement Silencieux et Chercher. Mémoriser est remplacé par un jet d'Idée. Faire/Défaire des Noeuds disparaît, un jet de Dextérité ou d'Artisanat (Noeuds) remplira la même fonction.

** Deux des anciennes compétences sont regroupées en une nouvelle. Prenez le meilleur score des deux anciennes, et avec l'autorisation de votre maître de jeu, ajoutez-y la moitié du pourcentage de la valeur la plus faible.

*** Cette ancienne compétence s'est transformée en deux nouvelles. Répartissez votre pourcentage entre elles selon les proportions de votre choix, ou bien négligez-en une et attribuez tous les points à l'autre.



Armes et Armures

Les compétences d'armes ne se partagent plus entre l'attaque et la parade : votre score initial de parade est égal à votre compétence d'attaque dans l'arme utilisée. Attaque ou parade, procédez à votre conversion en choisissant le score le plus élevé de chaque arme, puis consignez cette valeur par écrit. Avec la permission de votre maître de jeu, ajoutez la moitié du score le plus faible à votre nouvelle compétence. Supposons, par exemple, que votre aventurier dispose de 80 % en attaque et de 72 % en parade à l'épée large : cela donne 80 %+36 % (la moitié de 72), soit un total de 116 %.

Consultez la colonne des catégories d'armes des tables d'armes contenues dans Hawkmoon NE. Vous pouvez augmenter toutes les armes appartenant à la même catégorie de façon uniforme et ce, en les portant au pourcentage le plus élevé de toutes. En reprenant l'exemple donné ci-dessus, si votre aventurier avait 45 % en attaque et 51 % en parade au cimeterre, il disposerait dans le cadre présent d'un score de 116 % dans cette même arme, le cimeterre et l'épée large relevant également de la même catégorie d'armes.

Certaines armes particulières peuvent s'avérer différentes. Vous trouverez plus d'informations à ce sujet dans les tables d'armes ; consultez-les puis consignez les nouvelles valeurs par écrit. A présent, les boucliers jouent un rôle important au combat. Les armures ont un fonctionnement foncièrement identique au précédent ; là encore, consultez les tables d'armes et inscrivez les nouvelles informations.

Alliance au Bâton Runique

Le système d'alliance est nouveau. Le joueur et le maître de jeu doivent discuter de l'aventurier et se mettre d'accord quant aux valeurs initiales des scores d'Alliance positifs et négatifs. Un aventurier normal ne devrait pas posséder plus de 20 points dans l'un ou l'autre score.

Science

Les savants reçoivent automatiquement un des secrets technologiques essentiels à leur art pour chacune des Connaissances où ils avaient un score supérieur à 50 %. Connaissance de la Mécanique donne Mécanisme à Ressorts, Connaissance de l'Electricité fournit Accumulateur, Connaissance de la Biologie procure Mutation [au choix], Connaissance de la Médecine donne Cataplasme Miraculeux, et Connaissance de la Chimie procure Acide.

Pour chaque compétence de Connaissance, divisez le score par 10, et donnez à choisir dans les listes appropriées à la compétence le résultat en points de COMP. Le choix définitif doit être soumis à l'approbation du maître de jeu, et correspondre à des réalisations passées du savant. Si un score de Connaissance dépasse 100 %, le maître de jeu peut éventuellement accorder au personnage savant la connaissance d'un Savoir Scientifique.

Objets Technologiques

Si le maître de jeu l'estime approprié, les objets technologiques remplissent la même fonction dans Hawkmoon NE que dans Hawkmoon.

Sinon, le joueur et le maître de jeu peuvent consacrer le temps nécessaire à «recréer» l'objet en fonction des nouvelles règles, en laissant néanmoins moins de place au hasard, les défauts du nouvel artefact devant correspondre de préférence à ceux de l'ancien objet «mis à jour». Le défaut «Spécial» est un fourre-tout qui permettra d'assurer sans problème toutes les conversions.

Mutations

Les règles consacrées aux mutants ont changé en profondeur. En fait, nombre de facultés mutantes de Hawkmoon correspondent maintenant aux nouvelles facultés de Hawkmoon NE. Quelques rares mutations ont été abandonnées. Cependant, la plupart réapparaissent sous une forme ou une autre. Vous devez consultez votre maître de jeu pour convertir votre mutant à la nouvelle édition. La plupart des MJ préféreront le faire à votre place.

Commencez par recopier le descriptif de votre mutant, et recensez toutes ses tares, difformités et mutations qu'il pourrait avoir. Si les facultés qu'il doit posséder présentent un nombre de points de Mutation invariable dans Hawkmoon NE, il est inutile de les convertir. Consultez directement le descriptif de la faculté et appliquez-la normalement. Si un score de compétence lui est adjoint, prenez le meilleur score entre la chance de base de la nouvelle version et la compétence du mutant créé «à l'ancienne».

Pour les autres mutations, celles qui sont différentes ou qui se présentent avec un coût en points de Mutation variable, consultez la Table d'Efficacité des Mutations et votre maître de jeu. N'oubliez pas que le tiers (arrondi au supérieur) des points de Mutation utilisés induisent autant de tirages sur la Table des Tares et des Déformations. Sélectionnez celles qui sont évidentes d'après la description de votre mutant et déterminez aléatoirement les suivantes.

Totalisez les points de Mutation qui décrivent la nouvelle mouture de votre mutant. S'ils excèdent 12, vous êtes une monstruosité. Le maître de jeu voudra certainement altérer vos facultés mutantes à coût variable pour vous ramener dans la fourchette des mutants classiques, ou alors il préférera déclarer que ce personnage doit prendre sa retraite au profit d'un nouvel aventurier, d'envergure plus raisonnable.

Scénarios

Si vous souhaitez convertir les scénarios, vous trouverez quelques notes au chapitre consacré aux maîtres de jeu. Autrement, vous pouvez vous reposer intégralement sur celles présentées ici.

Hawkmoon

Feuille de Personnage

Nom du Joueur

Alliance: Positif ☐ Négatif ☐

Emblème/Portrait

Caractéristiques

FOR ___ Modif. aux Dégâts ___
CON ___
TAI ___ DEP ___
INT ___ x 5 = Idée ___ %
POU ___ x 5 = Chance ___ %
DEX ___ x 5 = Dextérité ___ %
INT ___ x 5 = Charisme ___ %

Nom ___
Lieu de naissance ___ Sexe ___ Age ___
Allure, Attitude, Mutations, Tares et Malformations apparentes

Compétences

☐ Amorcer Piège (05%) ___
☐ Art (05%) ___
☐ ___
☐ ___
☐ Artisanat (05%) ___
☐ ___
☐ ___
☐ Baratin (15%) ___
☐ Chercher (15%) ___
☐ Crocheter (05%) ___
☐ Déguisement (15%) ___
☐ Déplt. Silencieux (20%) ___
☐ Dissimuler Objet (25%) ___
☐ Ecouter (25%) ___
☐ Eloquence (05%) ___
☐ Equitation (35%) ___
☐ ___
☐ ___
☐ Esquive (DEX x 2%) ___
☐ Europe (15%) ___
☐ Evaluer (15%) ___
☐ Grimper (40%) ___
☐ Hypnose (0%) ___
☐ Lancer (25%) ___
☐ Langue Etrang. (0%) ___
☐ ___
☐ ___
☐ ___
☐ ___
☐ Langue Matern.(INT x 5%) ___
☐ Maîtrise Technolog. (05%) ___
☐ Marchander (15%) ___
☐ Médecine Rudiment. (30%) ___
☐ Million de Sphères (0%) ___
☐ Monde Ancien (0%) ___
☐ Monde Naturel (25%) ___
☐ Natation (25%) ___
☐ Navigation (15%) ___
☐ Orientation (10%) ___
☐ Piloter (05%) ___
☐ ___
☐ ___
☐ Pister (10%) ___
☐ Potions (0%) ___
☐ Réparer/Concev. (DEX x 4%) ___
☐ Sagacité (15%) ___
☐ Sauter (25%) ___
☐ Scribe (0%) ___
☐ Se Cacher (20%) ___
☐ Sentir/Goûter (15%) ___
☐ Terra Incognita (0%) ___
☐ ___
☐ ___
☐ ___

Points de Vie

Inconscience

Mort -2 -1 0 +1
+2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31
32 33 34 35 36 37
38 39 40 41 42

Points de Magie

Inconscience 0 1
2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31

Expertise Scientifique

INT Libre ___

Mutations, Tares, Malformations

Armes de Contact

Arme	Pourcentage	Dégâts	Pts Structure	Longueur	Main
☐ Bagarre (50%)	___	1D3+MP	-	Courte	1 M
☐ Lutte (25%)	___	Spécial	-	Courte	2 M
☐					
☐					
☐					
☐					
☐					
☐					
☐					
☐					
☐					

Armure, Bouclier

Armure	Heaume Absorp./% Affect	Sans Heaume Absorp./% Affect	Enc.	Rounds pour revêtir
___	___/___	___/___	___	___

☐ Bouclier ___ % Dégâts ___ + Repousser

D☐ P☐ E☐ G☐ Pourcentage Initial ___ % PDS ___

Armes de Jet et de Tir

Arme	%	Dégâts	Portée	Att./Round	Pds	PA	Autonomie
☐							
☐							
☐							



Histoire Personnelle

Nom, Titres, Surnom

Lieu de Résidence

Famille et Amis

Ennemis

Matériel de Voyage

Equipement

Monture | Espèce/Type

FOR | CON | TAI | INT | POU | DEX | DEP

Armure | Modificateur Dégâts | PV

Compétences

Documents Scientifiques

Notes, Magie Mémorisée

Richesses

Monnaies Transportées

Revenus

Propriétés

Terres

Trésor

Dettes

Objet Technologique

Nom

Secrets Technologiques et Savoirs Scientifiques employés

Effets

Source d'Energie

Autonomie

Défauts

Description

COMP de Réalisation

Objet Technologique

Nom

Secrets Technologiques et Savoirs Scientifiques employés

Effets

Source d'Energie

Autonomie

Défauts

Description

COMP de Réalisation

Objet Technologique

Nom

Secrets Technologiques et Savoirs Scientifiques employés

Effets

Source d'Energie

Autonomie

Défauts

Description

COMP de Réalisation





Une Epoque Funèbre dont la devise est : Mort à la Vie !

«La route qui y menait était lugubre, bordée de gibets et de croix de bois, qui supportaient les corps d'hommes, de femmes, jeunes et vieux, d'enfants, filles et garçons, et même, dans une volonté de dérision morbide peut-être, des animaux familiers, chiens, chats et lapins apprivoisés. Sur les bas-côtés de cette route, des familles entières pourrissaient ; des maisonnées complètes, du dernier-né au plus vieux serviteur, clouées sur les croix, tordues dans des poses grotesques, figées par la mort à l'issue d'indicibles souffrances.

L'odeur de la charogne écoeurait Hawkmoon, et la puanteur de la mort le prenait à la gorge (...) Le feu avait noirci champs et forêts, rasé villes et villages et chargé l'air d'une poussière grise et âcre. Riches ou pauvres, tous ceux qui avaient survécu étaient devenus des mendiants, à part ces femmes qui s'étaient faites putains pour suivre la piétaille de l'empire et ces hommes qui, abandonnant toute fierté, avaient juré fidélité au roi empereur.»

Le Joyau Noir, Michael Moorcock

Hawkmoon Nouvelle Edition reprend un classique du jeu de rôles pour le refondre complètement. Inspiré de la Saga de Michael Moorcock du même nom, il vous permettra d'évoluer dans un univers techno-médiéval. Dans ce monde noir, l'Europe a sombré dans la décadence et gémit sous la botte de l'ignoble Empire de Granbretanne.

Mais les quelques terres épargnées par la folie granbretonne ne sont pas plus clémentes : technologies terrifiantes, mutants dangereux ou savants dégénérés s'y cachent.

C'est dans cet univers hostile que les aventuriers devront se tailler une place au soleil et peut-être apporter un nouvel espoir au monde.

Ce jeu entièrement réécrit par Olivier Saraja vous fera découvrir cet univers étrange au travers :

- De nouvelles règles totalement compatibles avec celles du jeu de rôles Elric
- Des informations encore inédites sur la Terre du Tragique Millénaire
- Des objets scientifiques. Du plus loufoque au plus dévastateur, un système de création original vous permettra d'en créer une infinité.
- Un système de combat souple et rapide, complété par de nouvelles armes, toutes plus étranges les unes que les autres.
- De nouveaux mutants et leur système de création.
- Les buts du mystérieux Bâton Runique et comment devenir son serviteur.
- Un scénario vous permettant de prendre part à une expédition archéologique un peu particulière.

Enfin, Hawkmoon contient un système de conversion qui vous permettra de continuer à jouer vos personnages créés avec les anciennes éditions. Les suppléments conçus à ce jour restent compatibles avec le jeu Hawkmoon N.E.





ISBN : 2-906897-75-2

Prix 252 Fr